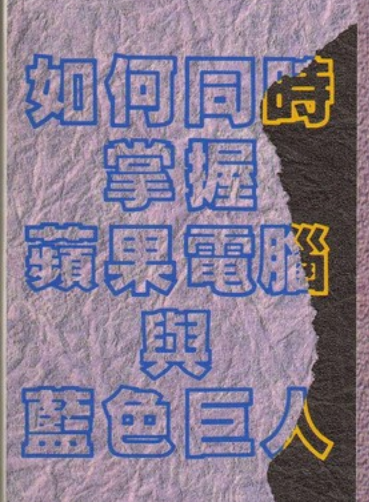
精訊電腦

77年9月10日出版 每本100元





創世紀V蕩魔平妖傳
忍者大鬪法
CD-ROM曝光錄
蘋果的神秘魔力
來自WOZ
美國任天堂揚名立萬

Video Game
世界末日
銀河軍團
夢幻迷宮

24

精訊電腦夏季票選排行榜揭曉

精訊電腦創刊至今，時過兩年，而票選排行的活動也進行了一年半，以一個執行製作的身份，冷眼看活動的起落興衰，內心眞是感慨萬千。

記得第六期開始刊出票選專案時，讀者迴響熱烈，回收了千餘張，單看第一名「創世紀Ⅲ」的分數高居二千多分，卽使殿末的「銀河飛鷹」也有六百多分，盛況之空前可想而知。隨著時光的消逝，大家對票選專案的熱度似乎不復以往；過夏入秋，選票只回收了三百多張，和本刊日漸上升的發行量越來越難成比例，因此於年終票選時增闢了抽獎活動。果然效果十分顯著，選票數目立卽回升；但時至今日，這最後的夏季選票只剩二百七十張選票，包括六張廢票。

當主編通知我這將是最後一季的票選時，我內心的感慨起伏難抑，却不知語從何起，好像小時候辛辛苦苦完成的勞作，一不小心卻被自己打爛了。

不談這些了，看看這一季票選結果吧！雖然選票不多，但這最後一季的票選內容卻是最精彩的一次！

「創世紀Ⅴ」只升到第六名的原因可想而知；PC版推出雖慢，但是六十五名擁護者中，只有三名認爲不是極佳，如果還有下一季，第一名恐怕勢在必得。

「飛行坦克」和「保皇騎士」在PC玩家的力捧之下，勇奪榜眼和探花，創下了模擬遊戲和戰略遊戲的高峯；以往分爭二、三名的「古德奈上校」和「飛輪武士」，如今已分別落到廿一及廿三名，十分令人惋惜。

這次新進榜的遊戲共有七個，包括預期的「創世紀Ⅴ」、「蒼鷹戰鬥機」和「超級模擬飛行」。最出人意外的是「二十一世紀公路戰」，在衆多新遊戲的環伺壓力下竟能由榜外爬回來，不可不謂之異數。第十三名的「機戰 2400」是 Apple 玩家不甘寂寞的鐵證，也是排行榜中碩果僅餘三個沒有ＰＣ版的遊戲之一。

文字遊戲在國內尙乏人問津，目前排名最高是廿七名的「太空密使」，文化背景的影響不可謂不小。這季票選報導就暫成絕響，望著少少的二百多張選票，不知是感嘆，是慶幸，還是遺憾？言有止，意無盡，眞希望以後仍有機會爲讀者報導大家喜愛的遊戲，再見了。

／執行製作鄭明輝

上季名次	本季名次	遊戲名稱(編號)	英文名稱	總分	評價 A	B	價 C
1	1	創世紀IV(139)	ULTIMA IV	524	90	23	5
3	2	飛行坦克(181)	GUNSHIP	449	67	33	19
5	3	保皇騎士(186)	DEFENDER OF THE CROWN	401	58	33	12
2	4	魔法門(162)	MIGHT & MAGIC	362	54	29	5
8	5	忍者秘術(073)	MOEBIUS	508	72	44	16
--	6	創世紀V(202)	ULTIMA V	319	62	3	0
19	7	幽靈戰士III(166)	PHANTASIE III	300	33	39	18
4	8	冰城傳奇II(168)	BARD'S TALE II	297	45	21	9
--	9	蒼鷹戰鬥機(196)	FALCON	295	36	35	10
10	10	塔莫崙戰士(189)	LEGACY OF ANCIENT	275	37	26	12
6	11	冰城傳奇(128)	BARD'S TALE	269	39	22	8
--	12	魔法彈子檯/超級跑車(195)	PINBALL WIZARD/TEST DRIVE	257	30	30	17
--	13	機戰2400(200)	2400 A.D.	245	62	3	0
--	14	海上豪俠(197)	PIRATE	233	32	21	10
7	15	星際航艦(150)	STAR FLIGHT	231	31	23	7
15	16	星戰防衛計劃(191)	S.D.I.	225	24	27	24
18	17	戰爭上古代藝術海戰篇(184)	ANCIENT ART OF WAR AT SEA	200	21	26	17
--	18	21世紀公路戰(95)	ROADWAR 2000	196	20	26	18
12	19	戰爭上古代藝術(127)	ANCIENT ART OF WAR	195	18	29	18
--	20	超級模擬飛行(187)	ADVANCED FLIGHT SIMULATOR	194	27	18	5

圖騰的好處你不能不知道

象徵對圖案處理能力的圖騰柱

將遊戲中的圖形轉至Paint-Brush上編輯

在圖案中加中文字體

相信你也有類似的經驗：對ＰＣ上的中文、繪圖、動畫或娛樂軟體等方面有著濃厚的興趣，可惜因軟體上的差異和限制常碰到許多困擾，非但無法解決，甚至求醫無門。在這個時候，由畫面擷取展示圖形以及數個圖形轉換程式所組成的軟體……「圖騰」，便是你不容錯過的良師……

- 程式常駐記憶體。
- 可將PAINT BRUSH和BASICE上的圖形互轉。
- 在PAINT BRUSH等繪圖軟體的圖形加上中文。
- 將MGA.CGA與中文之間的資料圖形互轉。
- 有四種印表尺寸供選擇，並可決定反相與否。
- 倚天中文化直接鍵入24X24中文字體的全螢幕編輯程式。

……更多的功能、更大的便利等待你的發掘！



P201 IBM PC/XT/AT及其相容電腦專用

精訊資訊有限公司
台北市10206重慶北路一段22號6樓
(02)511-4012/5713657
郵政劃撥：0797234-8精訊資訊帳戶

精訊電腦

中華民國75年10月10日創刊號發行
中華民國77年9月10日24期出版
行政院新聞局出版事業登記證局版
台誌字第5452號
中華郵政管理局雜誌交寄北台字第2062號

發 行 所／ 精訊電腦雜誌社
社　　址／ 台北市10206重慶北路一段22號6樓
電　　話／ 571-3657・511-4012
郵政劃撥／ 0797234-8號精訊資訊帳戶
印 刷 所／ 士達印刷有限公司
地　　址／ 台北市士林區前街15號
電　　話／ 8368631
零售總經銷／ 聯宏書報社有限公司
地　　址／ 台北市南京西路262巷11號
電　　話／ 5620282・5628587
法律顧問／ 統領專利商標法律事務所
地　　址／ 台北市忠孝東路1段150號12樓之1
零售價每本100元　訂閱一年十二期新台幣1000元
港澳地區一年訂費US$75元(含航空郵資)，US$50元(含水陸郵資)，掛號外加US$10元，滙票或支票付款皆可，請寄 精訊電腦雜誌社。

廣告索引:



目錄

新遊戲推薦

VIDEO GAME專欄

SEGA

特別報導

遊戲攻略篇

征塵再起怒劍鳴　重披戰甲

又一篇魔界歷險的傳奇史詩

24 中華民國77年9月10日
〈第二卷・第十二期〉

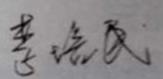
編輯室手記

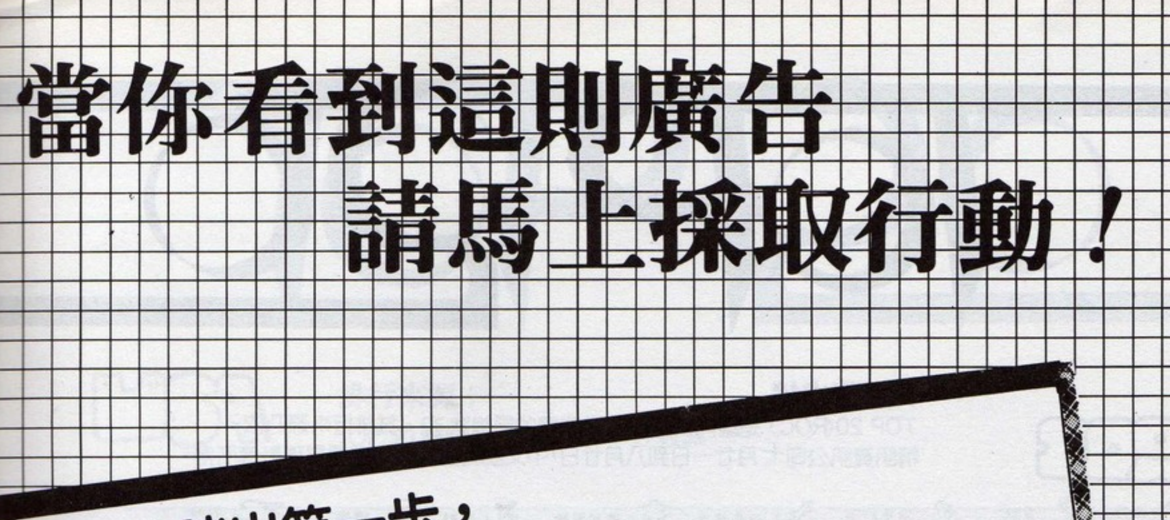
自去歲AE公司發表可同時執行Apple軟體和MS—DOS程式的PC TRANSPORTER之後，點燃不少電腦玩家魚與熊掌兼得的美夢，雖然囿於部份軟體相容性不理想和高價位的雙重打擊，銷售未盡人意，但仍有其他廠商看準這類介面卡的潛在市場，而投入研究發展的行列。「如何同時掌握蘋果電腦與藍色巨人」一文便爲你介紹可以同時週遊這兩大電腦集團之間的四張介面，如前所述之缺點仍或多或少存在其中，但電腦業界使原本各自爲政的系統相互連氣的努力却值得我們肯定重視。

從沒有修改過資料參數，而始終如一忠於原設計的電腦遊戲玩家，恐怕寥寥無幾吧！從每月近半百封的OAK投稿中，我們可以看出幾乎每個RPG都難逃被修改的命運，但動作類型者便乏人問津。除了資料位置難覓之外，遊戲進度無法暫存也是資料修改上的一大阻礙，所謂「攻欲致其勝，必先利其器」，「遊戲剋星」正是本刊極欲推薦給您的工具程式。這個記憶體長駐型的程式，不但可找出玩者所需的資料加以修改，還可進一步設定遊戲的執行速度，慢速、分解、定格，宛如手執導演筒！

「兩年有成，NES揚名立萬」又是一項日本產品攻掠美國市場的實例。在日本任天堂走過紅透半邊天的歲月後，該公司投資生產的美國任天堂已逐漸爬上美國家庭遊樂器的銷售冠軍寶座；如果說台灣的遊樂器市場充斥著日產商品，那麼NES的成功無寧也是美國另一種變相的「淪陷」！

舉辦逾一年的讀者票選終隨著「精訊電腦」邁向一個新年度而宣告停擺，本刊除了感謝讀者持續的支持外，更感謝執行製作鄭明暉每季的計票和評論。我們從排名次可以明顯地看出Apple和PC的市場消長，RPG、模擬戰略遊戲的分相抗庭，而不再由RPG強勢掛帥了。這項票選雖然落幕，但反應「民意」的方式並不因此終止，請各位讀者靜待另一次嶄新的接觸！





若沒有踏出第一步，怎麼發掘自己的潛能？

在電玩世界裏，高文麟孜孜不息以「創世紀Ⅲ」引發ＲＰＧ的濫觴；徐政棠快手解答ＲＰＧ的功力；鄭明輝巨細靡遺繪製３－Ｄ迷圖的壯舉，向來是電腦玩家津津樂道的軼事。

事實上在欽慕他人之餘，你可曾捫心自問：我可以嗎？當然没問題！只要你把握動作筆記，釐清繁複的原則，便能將自己玩ＲＰＧ的歷險過程完整地以獨特的文體（參考日誌、答問集或故事劇情等方式），與廣大的精訊之友分享。

精訊電腦邀請你加入
RPG的神幻天地

來稿請以稿紙横寫，並儘可能加附相關圖照片，以利編排，稿費從優。

精訊電腦雜誌社
台北市10206重慶北路一段22號6樓
TEL：(02)571-3657　511-4012

TOP 20

八月龍虎榜



TOP 20(ROC) 是國內八月份娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃依精訊資訊公司七月廿一日到八月廿日，中文說明書的銷售數量累積計算而得。

（圖示）動作　（圖示）冒險　（圖示）角色扮演　（圖示）工具程式　（圖示）迷宮冒險　（圖示）模擬　（圖示）博奕　（圖示）戰略

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	MAC	C64	IBM	ST	出版公司	種類
--	1	魔界神兵 II		*		*	*	*	SSI	角色扮演
--	2	歐洲公路戰		*			*		SSI	戰略
--	3	火狐狸 II					*		ELECTRONIC ARTS	模擬
--	4	冰城傳奇 III		*		*			ELECTRONIC ARTS	角色扮演
--	5	飛馬號水翼船		*		*	*		ELECTRONIC ARTS	模擬
3	6	創世紀 V		*		*	*		ORIGIN SYSTEMS	角色扮演
1	7	圖騰中文擷圖系統					*		KINGFORMATION	工具程式
4	8	創世紀 IV		*		*	*	*	ORIGIN SYSTEMS	角色扮演
9	9	冰城傳奇	*	*		*	*	*	ELECTRONIC ARTS	角色扮演
11	10	星際航艦					*		ELECTRONIC ARTS	模擬、角色扮演
17	11	保皇騎士	*	GS	*		*	*	MINDSCAPE	戰略、角色扮演
6	12	超級模擬飛行		*		*	*		ELECTRONIC ARTS	模擬
19	13	漁歌麻將					*		KINGFORMATION	博奕
8	14	魔法門		*		*	*	*	NEW WORLD COMPUTING	角色扮演
7	15	蒼鷹戰鬥機			*		*		SPECTRUM HOLOBYTE	模擬
18	16	全天候戰鬥機		*		*	*		subLOGIC	模擬
5	17	創世紀 I		*		*	*	*	ORIGIN SYSTEMS	角色扮演
20	18	血型占星術					*		KINGFORMATION	工具程式
12	19	二十一世紀公路戰		*		*	*	*	SSI	角色扮演
--	20	明星杯美式足球賽	*	*		*	*	*	ACTIVISION	動作

TOP 20



排行來源：

TOP 20 (USA)取材自「LOGIN」雜誌

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	MAC	C64	IBM	ST	發行公司	種類
8	1	WASTELAND 荒漠游騎兵		*		*			ELECTRONIC ARTS	
2	2	ULTIMA V 創世紀V		*		*	*		ORIGIN SYSTEMS	
1	3	DUNGEON MASTER						*	FTL GAMES	
--	4	INTERCEPTOR	*						ELECTRONIC ARTS	
--	5	THREE STOOGES 三小福	*				*		CINEMAWARE	
--	6	DEATH SWORD 死亡之劍	*	*		*	*	*	EPYX	
13	7	ARRGH	*						ARCADIA	
5	8	BARD'S TALE III 冰城傳奇III		*		*			ELECTRONIC ARTS	
7	9	FALCON 蒼鷹戰鬥機			*		*		SPECTRUM HOLOBYTE	
3	10	STAR TREK:REBEL UNIVERSE						*	SIMON & SCHUSTER	
17	11	ROADWAR	*			*			ARCADIA	
--	12	PHOTON PAINT	*						MICRO ILLUSIONS	
--	13	EBONSTAR	*						MICRO ILLUSIONS	
6	14	ADVANCED FLIGHT TRAINER		*		*	*		ELECTRONIC ARTS	
--	15	OIDS						*	FTL	
12	16	WIZARDY IV 巫術IV		*					SIR-TECH	
--	17	ROMANTIC ENCOUNTER AT THE DOME	*				*		MICRO ILLUSIONS	
--	18	HARRIER COMBAT SIMULATOR	*	*		*	*		ELECTRONIC ARTS	
--	19	BARD'S TALE II 冰城傳奇II	*	*		*			ELECTRONIC ARTS	
--	20	GUNSHIP 飛行坦克	*			*	*	*	MICRO ILLUSIONS	

飛馬號水翼船（PC版）

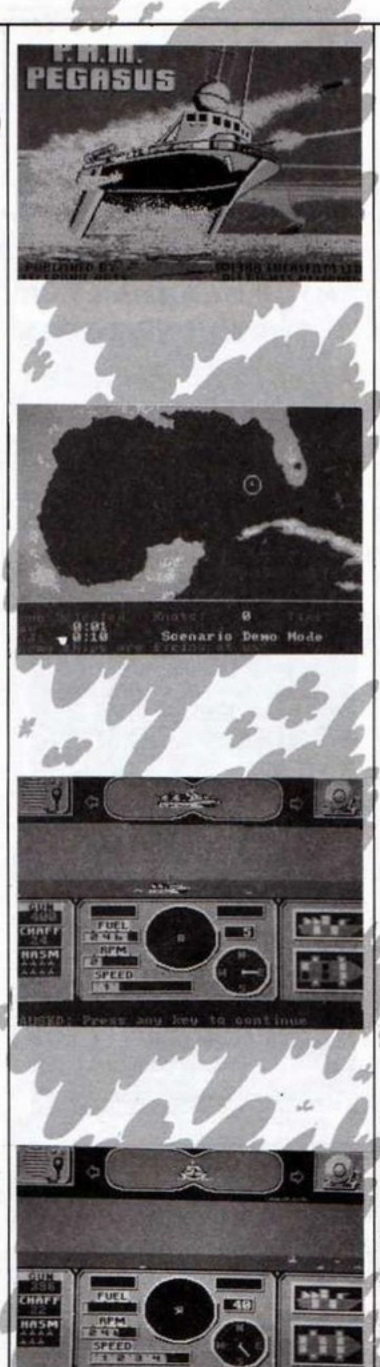
英文名稱：PHM Pegasus
適用機型：AP,64K；IBM PC, 256K
出版公司：EOA
原版售價：US$39.95

目前已出現的模擬遊戲中，「飛馬號水翼船」算是相當優秀的一個，它充分的眞實資料、簡易的操作、精美的畫面以及逼眞的音效，使這個模擬遊戲具有相當大的吸引力，無疑爲景氣低迷的 APPLE 市場注入一針強心劑。

但是PC的玩家一直與這一類型的遊戲無緣；迄至今年，「飛馬號水翼船」終於推出了PC版，讓PC的玩家也有機會可以享受這個遊戲。

到底這艘水翼船有什麼吸引人的魅力？請看以下幾點：

- 操縱各種不同型式的水翼船，他們共同的特點就是靈活、敏捷以及快如閃電的速度，充分滿足你的快感。
- 使用最先進的武器與高科技配備，如 76mm 水冷式艦砲、魚叉飛彈、加百利飛彈以攻擊敵人，並使用 Chaff 干擾片以及雷達、羅盤、望遠鏡等高科技裝備以輔助攻擊。
- 十八種不同的任務，比APPLE版增加十種難易不同的任務，可獲致數倍於APPLE的樂趣；你可以進行一場單挑的水翼船大對決，也可以在海面搜捕走私船隻，甚至可以航入戰雲密佈的波斯灣，護航油輪離開這個危險的區域。每一項任務都充滿了刺激，能讓你深陷其中而無可自拔。
- 某些任務中，甚至可利用兩架直升機搜尋出敵人的位置，再予以突擊。
- 只要按下☑鍵，就可呈現整個戰區的地圖，標示我方船艦、直升機和敵方被發現的艦艇位置；此時可依據敵我部署方位，決定下一步的攻擊目標與戰略行動。
- 可自由控制遊戲進行的速度，由1倍至128倍，亦可縮短遊戲進行的時間。
- 清楚的船艦外形，玩者可以在望遠鏡中辨認航艦的種類，以決定使用飛彈或是機砲。
- 漂亮的畫面，玩者可由望遠鏡中看到敵船中彈、爆炸、沈沒的連續畫面，當敵艦以機砲向我方掃射時，也可以看到四周濺起的水花。



「飛馬號水翼船」的PC版與APPLE版另一個不同點，就是增加了船艦的辨識，若是無法回答畫面上船艦巡弋的正確速度，將無法進入遊戲；因此只有細讀說明書的玩者，才能找出船艦的巡弋速度，進入「飛馬號水翼船」的世界！

／蔡承澔

魔界神兵Ⅱ

英文名稱：QuestronⅡ
適用機型：APⅡ,64K；IBM PC, 256K
出版公司：SSI
原版售價：US$39.95

經過一番艱苦的戰鬥之後，你終於恢復了Questron王國的和平。但是巫師Merson用以爲惡的魔法書仍然留在人間，無法用任何方法將之毀滅。大法師Mantor爲了要剷除這本危害人間的邪書，只有把你送到太古時代——魔法書尚未完成的時空中。爲了完成這項艱鉅的任務，你必須在六位魔法師完成魔法書的製造過程之前，趕到他們的藏身之處，並且對付前往取書的Mantor。故事就是從這兒展開的……

基本而言，「魔界神兵Ⅱ」雖然繼承了前一代遊戲的故事和架構，但在畫面上却有大幅度的改進。很可惜的是它的遊戲佈局方式仍然沒有多大改進——單調而無變化。以下就各別談論它的優缺點：

在畫面方面，本遊戲表現得十分成功，不論是在標題畫面或是遊戲之中都有令人讚歎的表現。儘管它的圖形設計比不上「創世紀Ⅴ」那麼用心審慎，但仍能給人相當深刻的印象。唯一令人不解的一點是城鎮內房屋造型遠不如「塔莫崙戰士」。身兼這二大軟體的作者爲何對「魔界神兵Ⅱ」的城鎮內部做得如此草率，實在不太合理。

創世紀系列雖然是RPG 遊戲的上乘之作，但是我相當討厭它一出城鎮就得開始戰鬥，回到城鎮才能休息的佈局安排。好像全世界只有你一人敢向邪惡挑戰（這點在「創世紀Ⅴ」中仍有商榷的餘地），其他人全部躲在床下縮頭股慄，而全城鎮的商店也爲你而開——這是多不合理的一點！相形之下，在魔界神兵系列中所碰到的就不全是敵人，甚至還有小販、商人等等，整個遊戲就比較「活」了一點。









文字訊息太少是魔界神兵系列的一大致命傷。整個遊戲完全沒有什麼內容，甚至三度空間的地下城也是只有走到最底層去拿物品就算了。若作者能在各項物品的描述上下點功夫去編個小故事或插曲，那麼該遊戲則會更具可玩性。

「魔界神兵Ⅱ」的執行速度太慢也是個麻煩之處。若不是能借到一塊加速卡，我眞有點受不了！而其另一大特點就是賭博性遊戲的大量增加，包括了Wizard's Square、Hi&Lo、21點…等六種別出心裁的遊戲，一方面增加遊戲樂趣，另一方面也可以顯示出程式設計者不凡的想像力。

總歸一句話：「魔界神兵Ⅱ」是屬於一個初級的RPG遊戲，畫面十分精緻，音效上也處理得不錯。在日益衰微的Apple Ⅱ+ 上，的確是個還不錯的遊戲。初玩RPG遊戲的玩者千萬別放過了！

／徐政棠

三小福

英文名稱：Three Stooges
適用機型：IBM PC/XT,256k
出版公司：Cinemaware
原版售價：US$39.95

當我第一次玩「三小福」（The Three Stooges）時，標題畫面竟然出現「保皇騎士」，甚至連音樂都是該遊戲的主題音樂，我還以為拿錯了磁片，正想關掉電腦，突然螢幕中間出現了三個人。咦！這是怎麼回事？忽然又冒出了一句話（看樣子是個小孩子的Game（This looks like a kid's game），接著又聽到「閉嘴」（Shut Up），這眞是個不同凡響的Game。

「三小福」是模仿Moe, Curly和Larry三人在30、40年代電影上表演滑稽而有趣的鏡頭所撰寫的Game，雖然只是個「簡單」的遊戲，但是想要完成任務，那就得看你的功力，否則非但不易達成目標，反而會受到吝嗇的銀行家Fleecem的譏笑！

任務共分成三個段落。第一是為贖回孤兒院而籌足5,000元給吝嗇的Fleecem；第二是替孤兒院修理房子，必須籌齊10,000元；最後要是你能收集10,000元以上，就能夠娶到院長Ma的漂亮女兒了。聰明的玩家，你是否能贏得美人的青睞呢？

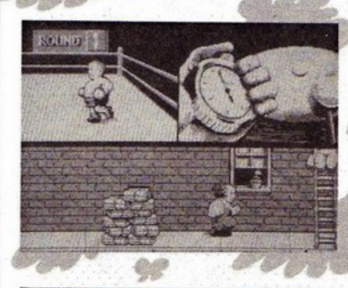
本遊戲中，共有五項比賽，以下逐一簡介：

(1) Slapping Game











因為Curly和Larny太愛管閒事，不得不讓Moe好好教訓他們一頓。你可以用欺騙的手段去砍、戳、打、踢，只要能打得到他們，打中的次數越多，對你的選擇越有利。

(2)擲派遊戲

是否曾嘗試把派扔到別人臉上呢？這眞充滿快感，雖然我不鼓勵你這麼做，是為了那漂亮的女孩，就勉為其難試試看吧！擲中對方一次，可以得到十元的服務費，如果扔完全部的派，那就可以領到雙倍的錢。不過要記住，只有五次的機會，千萬不要樂極生悲！

(3)醫院賽車

這眞是個新鮮的遊戲。在一個擁擠又狹窄的醫院走廊，駕著超小型的跑車，既要撿拾地上的醫藥用品，又得小心不可撞到病患，這可眞得靠技術哦！撿到的醫藥用品價值從十至卅元不等，你只有五次機會。

(4)挖牡蠣大賽

看過牡蠣噴水的奇景沒有？現在可以看到畫面上的你被噴得「滿頭霧水」，好好施展你的妙手吧！

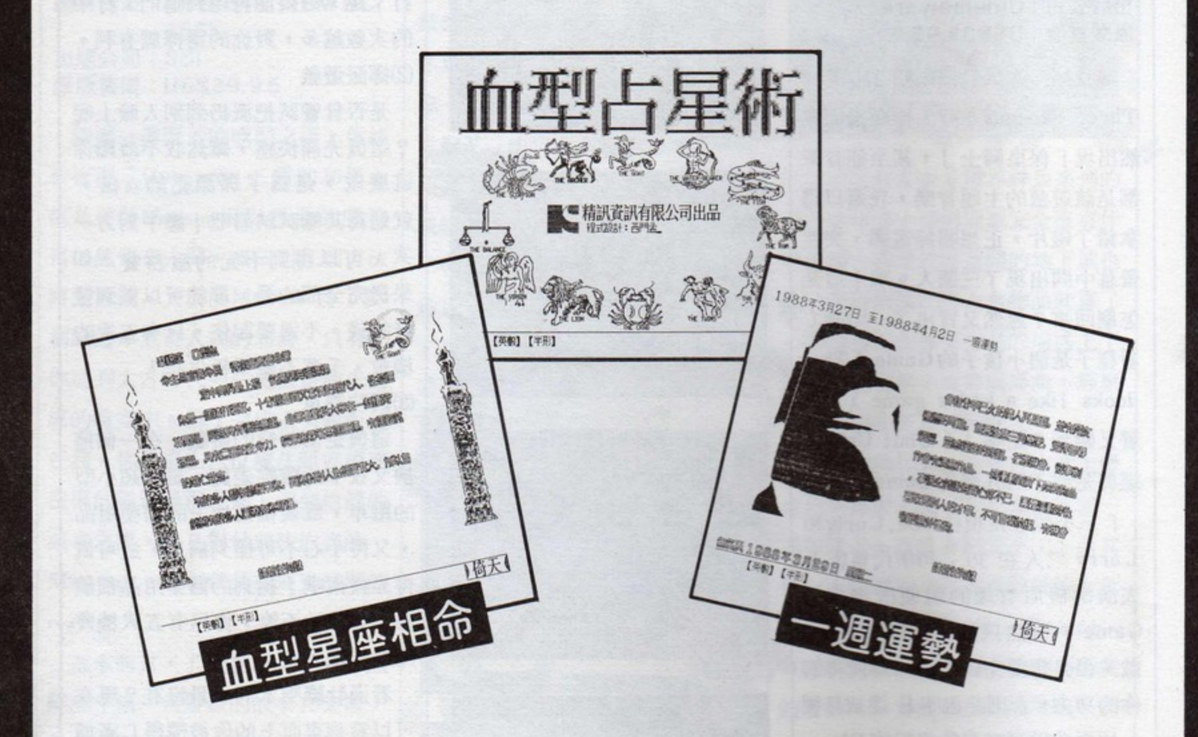
(5)拳賽

Curly正要參加拳賽，但小提琴却被Larry折斷了；沒有音樂，Curly就像一隻溫馴的小貓，怎麼辦呢？畫面中的你正匆忙趕往樂器行，拿回另一把小提琴，途中有各種障礙物，你必須在拳賽結束之前趕回拳擊場，否則Curly只有挨揍的份喲！

你是否已經準備好為挽救孤兒院，迎娶Ma的女兒而磨拳擦掌了呢？快！快進入這個電影的世界吧！

／周信璁

命不相不發



人生是追求圓的過程——學業精進、事業有成、婚姻美滿。
但人生也是挫折的組合——考試不順、工作失意、情感落空。
輸入出生年月日和血型，讓 **血型占星術** 為你預卜未來的路，
使你的人生更臻完美。

血型占星術

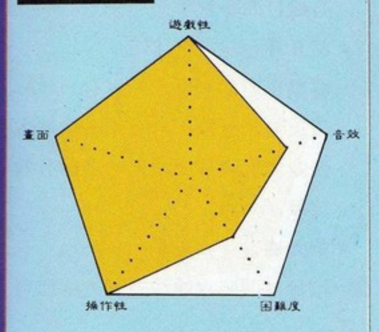
P156　一片兩面　定價350元
適用機型：IBM PC/XT/AT及其相容電腦

精訊資訊有限公司

VIDEO GAME

世界末日

Capcom



Capcom首度使用CP系統製作的「世界末日」(Lost Worlds)登場了！超大容量、精緻畫面，保證滿足玩家的快感。

⋇何謂CP系統？

CP系統類似Apple ⅡGS將整個工作系統濃縮在一片晶片上，簡單地說，就是原本需要數片IC板才能運作的電動玩具，現在只須一片晶片就能取代了。而CP系統有何優點呢？就以Capcom早期作品「1943」來說，在記憶容量方面「世界末日」比「1943」多出八倍之多，而在畫面解析度方面也提高了1.5倍。因此「世界末日」在CP系統下成果非凡，例如敵人有60種以上不同的造形，武器有廿種以上的變化……等。



主題畫面。



一夜之間，世界就被天帝破壞地失去面貌。



小心！別被大海蛇咬到了！



商店出現了！快進去！

⋇遊戲系統與操作方法

本遊戲共有九關，分別在三個不同世界中進行。主角共有兩位，爲了拯救世界，消滅惡魔根源——天帝拜爾斯，必須面對這場艱苦的戰



你可以在商店中購買強而有力的武器。

各舞台頭目表



VIDEO GAME

役，他們能否順利完成任務呢？

遊戲操作方法與一般不同，搖桿控制主角移動，而發射武器卻是專用的旋轉按鈕，隨著玩者旋轉按鈕而作 360 度攻擊（喔！對了，你只要按住旋轉按鈕不放卽可連續發射子彈）。遭遇危險時，連續按下旋轉按鈕就能消滅畫面上所有敵人，但是相對地也會消耗主角的體力，所以應盡量避免使用。

＊武器及裝備

當你消滅敵人時，有時候會出現藍色錢幣，多多收集可以購買更好的武器和裝備。現在讓我們看看商店中有些什麼貨色。

• 武器：

包括V型加農砲、導向飛彈、全方向雷射、火焰彈、火焰放射器……等。

• 裝備

①紅心—提高玩者體力上限。

②飛翔石—加快武器發射的速度。

③單位石—增強武器武力。

④治療箱—恢復主角的體力上限。

⑤盔甲—可暫時抵擋敵人的攻擊。

⑥復活藥瓶—當主角死亡時可再度復活。



加油吧！繼續地戰鬪。



乖乖！眞是難纏的頭目。



快朝法老的大腦發射。



小心魔僧的口中會射出火箭。



天空人的分身攻擊非常厲害。

⑦情報—可瞭解各關項目的弱點。

＊各舞台頭目介紹

• 第一舞台——心魔

周圍環繞一圈廢鐵，弱點在中央的心臟。

• 第二舞台——火龍

弱點也是心臟，但必須先擊破火龍的胸部，心臟才會出現。

• 第三舞台——武神

你必須先擊破武神的盔甲，出現武神頭部時，攻擊其臉部。

• 第四舞台——太陽神

弱點在太陽神的臉部，你可以在石柱打開時攻擊。

• 第五舞台——水珠蛇

弱點在頭部，但是外表有一層防護罩無法擊破，只有乘水珠蛇大弧度轉彎時露出頭部，才能有效攻擊。

• 第六舞台——法老

棺材打開時攻擊法老的大腦卽可。

• 第七舞台——冰岩怪

先擊破每根小冰柱再攻擊其頭部卽可。

• 第八舞台——雷神與風神

兩者原為一體，只須擊倒其中一位卽可。

• 第九舞台——天帝拜爾斯

特別留意他張開翅膀，因為從翅膀中會射出無數雷射，必須反應敏捷才能戰勝天帝。

「世界末日」有兩種版本，美國版為〝FORGETTEN WORLDS〞而日本版是〝LOST WORLDS〞。兩種版本的區別在於遊戲說明文字不同，當然內容是相同的。

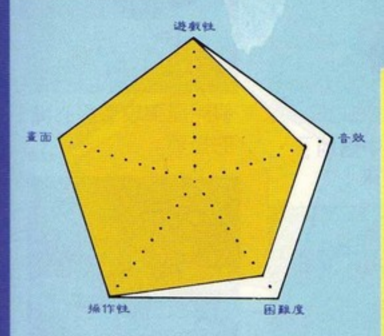
／宋明義



終於進入巴比倫塔內，即將與天帝決一死戰。

VIDEO GAME

銀河軍團Ⅱ
SEGA



雖然GALAXY FORCE(以下簡稱GF)已經做到十分完美的地步，但是GFⅡ一推出，原先的GF就顯得有些相形見絀，GFⅡ不但保留了GF的一切優點，並作了以下改革：

⑴飛彈的改良

以往飛彈是以數十個光圈一一遠去的畫面來造成驚人的效果，但是飛彈一次只能射出一枚。現在GFⅡ的飛彈可厲害了，可以同時鎖定五、六個目標，只要一按鈕，五、六枚飛彈會同時射出分襲敵人，而且萬無一失！

⑵大型戰艦的出現

第一關飛到中途就可以看到上方有艘巨大戰艦兵臨頭上，宛如星際大戰的艨艟巨艦！尤其歷經生死艱險把它打下來之後，整艘戰艦崩潰瓦解的畫面實在令人嘆爲觀止！

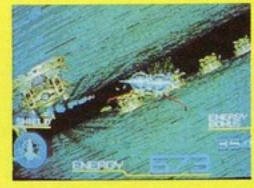
⑶加強火力

有時戰機的上空會出現一架補給機，並扔下一具裝滿飛彈的機翼自動掛到戰機兩側，不僅可以更容易鎖定敵機加以摧毀，更能擴大鎖定的範圍。但這個特殊機翼只能塡裝60枚飛彈，用完後會自行脫落。另外，GF打中一架戰機可獲得10點能源(過關時才會補充)，而GFⅡ只能獲得5點，但就飛彈能力的提昇來權衡，仍是很值得的。

STAGE 1



在浩瀚的銀河中，遙望著巨大人工行星的景觀。



在寬濶的通道中，對付一排排的砲台。



放滿巨大機械人的機庫，全力摧毀它們！



通往巨大要塞的圓形通道。

STAGE 2



用飛彈攻擊地面冒出的火龍，可使它一節節冷却落地。



在峽谷中全速飛行，閃開火龍的畫面。



過了檢查點，重新補充能源。

⑷檢查點的出現

GF的能源點補充乃依據上一關過關時擊落敵機的多寡而定，GFⅡ獲得能源點的方式也大致相同，但是每一關被劃分成二至三個檢查點，每過一個檢查點能源就會立刻補充，而非一定要等到過關。和GF比較起來，GFⅡ仁慈多了。

VIDEO GAME

STAGE 3



在起伏不定的峽谷中攻打巨大的蜈蚣怪。



在狹小的通道中轉彎，實在不是輕鬆的事。

小心不斷增長的植物及地面上的飛彈！

STAGE 4

戰機被擊中落地了，趕快拉起來！



躲開飛彈攻擊是必備的技巧。



在廣濶的天空中，佈滿了敵方的攔劫機！



擊倒通道中的巨大怪物。

務必摧毀通道內的砲塔。

STAGE 5

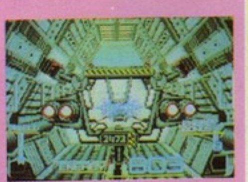


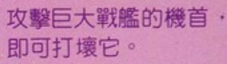
在雲層上與蜂湧的戰機作戰。

在通道中須小心上下的起伏。



攻擊巨大戰艦的機首，即可打壞它。





巨大的發射台。

STAGE 6



除非一口氣打完五關，否則是不可能看到第六關的。



在機械世界中迎敵閃躲，實在是太帥了！



在環狀的通道中穿梭，鎖定敵機。

⑸基地通道的改善

GF 的基地內只有連續的轉彎，但是GF Ⅱ 的通道不但有寬、窄變化而且忽高忽低，甚至裏面還有一大堆機器人兵團、砲台、叉路……等等，實在令玩者大呼過癮！

⑹音聲合成

不論是在狹窄的通道或空曠的星球上，遊戲會不時提醒你目前將碰到的困境或敵人，玩者若懂得英文，可以及早準備應變之道。

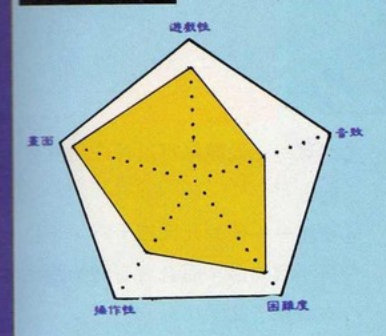
GF Ⅱ 的好處不勝枚舉，剩下的只有請讀者自己細細體會了。總之，GF Ⅱ 一定 可以滿足各位玩者的視聽享受，開創一個 Video Game 的新紀元！

/徐政棠

VIDEO GAME

夢幻迷宮

Namcot











「夢幻迷宮」遊戲的特色在於主角愛麗絲的造型非常可愛，而且遊戲背景相當奇妙。這個遊戲改編自童話故事「愛麗絲夢遊記」，看過這本書的人，再玩這個遊戲將會對設計者的想像力感到非常訝異；即使未曾看過該書，也必爲遊戲中的奇妙內容深深吸引住。

● 遊戲進行

這個遊戲以斜方向捲動，所以操縱桿的操作感覺與一般的遊戲不太一樣；想要達到高手境界的玩家，首先必須習慣這種特殊操作方式，因爲攻擊時，子彈的射擊方向必須非常精確，而且子彈的射擊方式與「妖怪道中記」的氣功類似，如果一直壓住按鈕，子彈會慢慢膨脹，攻擊威力也同時增強。











VIDEO GAME






●尋找物品

遊戲進行時，經常可以碰到有「？」記號的箱子，箱子中可以找出以下物品（箱子可以再次打開，也許還會有物品）：

①紅彈——增加分數，最多可以加7,650分。

②藍彈——強力貫穿彈，有時間限制。

③黃彈——可以使敵人暫時停止。

④綠彈——三向攻擊彈，與藍彈組合時威力最強。

⑤紫彈——提高走路之速度。

⑥時鐘—— 30 秒內無敵。

⑦汽球——愛麗絲可以抓住熱汽球向上飛。

⑧空箱——碰到此種箱子時，不但得不到物品，而且會有怪物跑出來攻擊！必須注意。

⑨兎子——愛麗絲的周圍會有許多兎子，爲她補充體力。


紅彈

藍彈

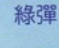

黃彈


綠彈


紫彈

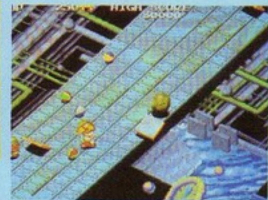

時鐘


汽球






兎子



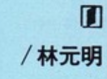












/林元明

/蔡承澔



未來戰士一浩劫19XX

◐進入時空隧道

西元一九××年夏天，原本陸上的統治者遭到了獸人族的偸襲，激戰之後獸人族獲得勝利，並殺死皇宮中的所有王族，又以其鮮血喚醒沈睡地獄數千年的獸王——ライガ；淸醒後的獸王率領獸人族在陸上進行一場血腥大屠殺，使人類面臨了絕種的浩劫。

獸王的野心還不只這樣，牠又將天神所造的十字劍由地心深處取出，使用十字劍無比的魔力，再加上獸人族的勢力，使陸上已經成爲獸人族的世界了。

但是，在人類瀕臨絕望的時候，他們想起一則古老的傳說：「在獸人族統治大地，人類面臨存亡之際，一位充滿大地正義的戰士將會甦醒，他會消滅獸人族，使人類再度生存於大地上，他的名字是——阿魯格」。

爲了對抗獸王手中的十字劍，陸上的五名鬪神造出了五件寶物，鎖在寶箱之中，阿魯格得以藉此五件寶物來打敗獸王，取回十字劍。

◐操作方式

- 圓盤
  - a 橫向畫面時，左右可控制戰士左右的移動。
  - b 橫向畫面時，按圓盤的下方可使戰士蹲下。
  - c 縱向畫面時，上下可使戰士在繩索上移動。
  - d 縱向畫面時，按圓盤的左右可以搖晃繩索，向左右兩方閃避。
- 一號按鈕：向前方攻擊。
- 二號按鈕：跳躍。
- 圓盤的上方及一號按鈕：向上投擲武器，可以攻擊上方的敵人。
- 圓盤的下方及一號按鈕：蹲下並攻擊前方較矮的敵人。

標題畫面之一。

◐進入遊戲

按一號控制器上的按鈕表示一個人進行遊戲，按二號控制器上的按鈕表示兩個人進行遊戲。

◐遊戲內容

遊戲共分爲五大關，每一大關又分成六小關，過了六小關後，就可以見到每一大關的首領，你的目的就是經過五大關，打敗獸王。

◐繼續遊戲

當所有的戰士都陣亡後，本遊戲有Continue的功能，只要將游標移到YES上，再按下按鈕即可。但是請注意，進入第四大關後，每一次的Continue都要再回到第四大關的第一小關開始。

◐獸人族介紹

- 無頭怪（ノアイ）：
  最低級的獸人族戰士，由於牠們沒有頭，因此只會一直線前進。
- 爬蟲獸（アルザー）：
  一種地面爬行的生物，發現戰士的蹤跡時，會很快的衝過來，由於身材較矮小，必須蹲下才能打中牠。
- 狼族戰士（ウルフ族）：
  獸人族中最威力的攻擊部隊，身披狼皮，以三人爲一小隊，牠們的「塔狼縱擊破」以及高速的「跳狼飛鷹技」都相當有名，如果遇上牠們最拿手的「軍狼速進破彈」那麼戰士就要小心了。
- 戰鬼（ボーグ）：
  獸王首屬的特殊部隊，騎坐其他的怪獸來阻止戰士的前進。
- 飛龍（カルザード）：
  戰鬼的坐騎，牠們將戰鬼帶到戰士的上方。
- 跳獸（ザウサー）：
  牠們一向都是以一定的步伐前進，先小碎步前進一段路，再快速躍起衝向敵人。
- 貓怪（モサ）：
  和貓頭鷹一樣，都是在樹上休息，一發現敵人，立刻張翅撲擊，



標題畫面之二。



地底下的洞窟。





縱向的通道。



吊橋，要注意迎面而來的怪獸。



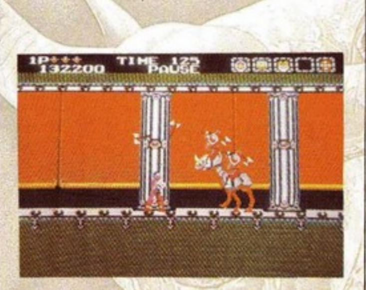
獸王的部下，由巨鳥的身上跳下來。



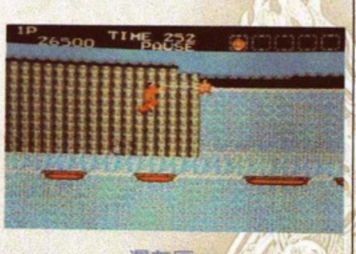
看遠方邪惡的冰山！

，有時候也會住在地下道裏。

- 食族怪獸（ホビト族）：
  羣居在山洞中，一遇外敵來襲馬上群起攻擊，他們無所不吃，是很可怕的一族。
- 鷹魔（カーネル）：
  在空中盤旋飛行的怪獸，當它餓了時，會俯衝下來捉攫食物，有時也會投擲一些小火球以攻擊地面的戰士。
- 溶岩怪（ドロロソ）：
  地底有溶岩處就有溶岩怪，當一團溶岩有了它的意志時，會穿出地面形成溶岩怪，並且不斷噴吐出口中的溶岩。
- 甲蟲獸（ロルフア）：
  居住於地底下，將身體繞成球形以追擊目標，但是無法忍受地面的光亮，所以一段時間必須會再回到地下。



進入獸王的宮殿。



瀑布區。



遊戲中風景最美的地方。



仔細看後方巨象的頭部圖案。

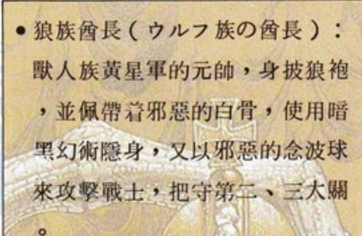


魔宮前的走道。



除了山上洞窟中的怪獸，還要注意下方的怪獸。

- 長舌獸（レオン）：
  居住在縱向洞穴的兩旁，利用長舌捕食獵物，若不幸碰上牠的舌頭必死無疑。
- 鞭怪（サテイス）：
  有超長而細扁的手臂，就像鞭子一樣，它經常打昏敵人再予擊殺。
- 大蝙蝠（グロケシト）：
  居住在縱向洞穴裏，牠會一直在戰士的上方盤旋，並且不斷的放下吸血蟲來攻擊戰士。
- 馬妖（ブルーザー）：
  戰王直屬部隊的機甲獸，它的表皮很厚，必須攻擊數次才能將牠打死，有時會有一些戰鬼騎在上面，向你投擲巨斧，戰士要小心應付。
- 狙擊手（スナイパー）：
  獸人族青星軍的元帥，在第一大關和第四大關的最後都必須和他對陣，可能使用手刀及脚踢來結束你的性命。



● 狼族酋長（ウルフ族の酋長）：
獸人族黃星軍的元帥，身披狼袍，並佩帶着邪惡的白骨，使用暗黑幻術隱身，又以邪惡的念波球來攻擊戰士，把守第二、三大關。

● 戰王來卡（テイガー）：
把守第五大關，右手握著十字劍，左手持一長距離的攻擊武器，是戰士最後的一個敵人。

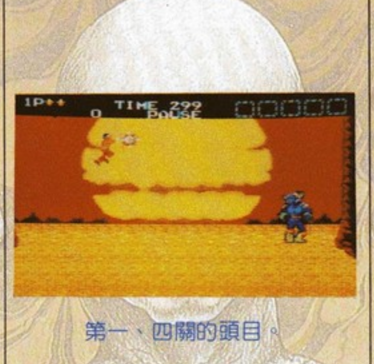
◐鬪神的五大寶物

⑴遠距離用：
可以加長攻擊的距離。

⑵強力用：
可以提昇攻擊的威力。

⑶踏殺用：
賦予戰士猛虎般的威力以踏死敵人。

⑷天空之力：
使向上攻擊的武器，以環形路線繞戰士一圈。



第一、四關的頭目。





要注意獸王手中的武器。



勝利！



第二、三關的頭目。

⑸鬪氣：
一定時間之內，沒有人能打倒戰士。

⑴戰士之墓：
陣亡戰士的墓碑，打破墓碑就可以取得裏面的遺物。

⑵戰士的徽章：
代表戰士的功勳。

⑶大地之星：
大地的象徵，連得七個可得到七萬分。

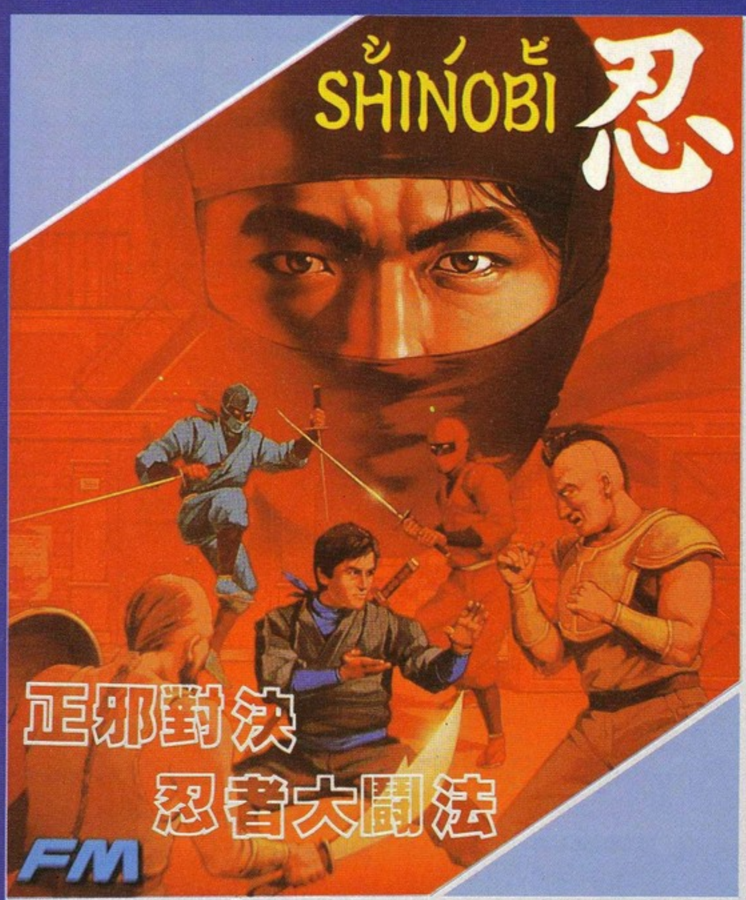
⑷時間之石：
可以增加 20 秒。

⑸爆破彈：
消滅畫面上所有敵人。

⑹戰士之魂：
可以增加一人。

⑺謎之石：
打擊後可成爲各種寶物。

/林元明•/劉昭毅



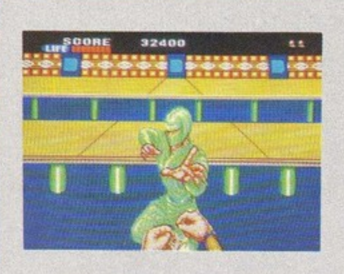
忍者是擅長於秘密暗殺的高手，活躍於一般人所懵然不知的黑暗天地裏；值此科技高度發達的國際社會，各國爲奪取機密情報，或欲防止其最高機密被竊取，無不處心積慮，用其所極；忍者，正是用以陰謀爭奪的工具！

有關忍者的傳說是記錄在A國的忍者爭戰中。

A國的黑暗世界裏有兩大勢力集團，各自雄霸一方；其中一派屬於伊賀流，主要活動於大都市，在L市近郊的村莊中成一聚落；ZEED則統領所有邪惡勢力，又被稱爲黑暗的商人，專門販賣毒品軍火以謀取暴利。



標題畫面。



忍者修練場中修習失敗！

最近伊賀流部落四周陸續發生了一些忍者失蹤的事故，經過數日調查後掌握住一些重要的線索，瞭解敵人的組織力量太過強大，無法與之正面衝突，必須藉助一名忍者冒險潛入犯罪忍者—ZEED集團以救出被擄走的小忍者，消滅邪惡！

伊賀流首領—大將，差遣其座下精銳，智勇謀略的姆薩西，「大將，有何差遣？」「姆薩西，根據目前所得的資料硏判，失蹤的小忍者們可能被囚禁在ZEED。ZEED似乎企圖併滅伊賀流。」大將取出六張檔案卡，上面有敵方基地的地圖，各區首領及ZEED頭目的照片，「你的任務就是潛入敵人的秘密組織，救出被擄走的小忍者，並且消



高科技的現代化基地。

滅 ZEED 集團。」

姆薩西的眼中閃爍出晶亮的光芒，迅即消失於茫茫的夜色中。

操作方法

遊戲中，方向鍵用於移動，1號鈕是攻擊，2號鈕是跳躍，兩鈕一起按爲使用忍法。其控制如下：

移動（方向鍵）

上看（準備躍上）

左移

右移

左半蹲前進

右半蹲前進

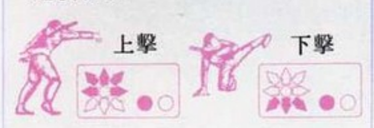
蹲下



密林內隱藏的敵人非常凶險。

攻擊（1號鈕＋方向鍵）

近接攻擊



間接攻擊



跳躍＋攻擊　　忍術





金縛忍法



分身忍法



飛行忍法



危機重重的大幕府。

跳躍（2號鈕＋方向鍵）



⑴任務篇

這一次，你的使命是潛入敵人 ZEED 的五個基地，救出被囚禁的小忍者，並消滅各關頭目，剷除所有阻擋前進的敵人。

⑵ ZEED 組織與忍術訓練

ZEED 基地內，每三至四小關構成一個基地，並由各基地頭目把守最後一個關卡，必須除去頭目才能進入下一基地。小忍者則被困於每一小關內，成功救出小忍者並通過該區，即可進入忍術訓練場，通過訓練場才能使用各項忍術。

⑶小忍者

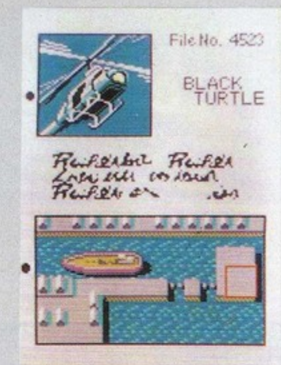
救出小忍者可提昇你的作戰體力，包括：

①提供各式武器。

②增加生命力上限。



第一個任務檔案卡



第二個任務檔案卡

③將生命力補滿。
④提昇戰鬥能力。

有了小忍者的幫助，才能從容應戰各大項目。

⑷忍法訓練

忍法訓練場內，你將會遭遇衆多敵人羣起圍攻，必須運用手上的飛鏢一一射殺，若能順利通過訓練場，將可獲得1～2次使用忍術的機會。如果讓敵人衝到你面前，那只好重頭再來了。

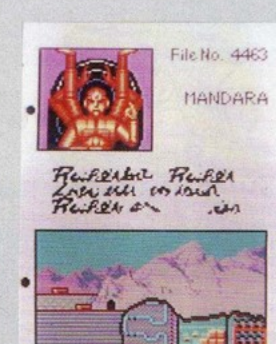
⑸忍術


①金縛術：

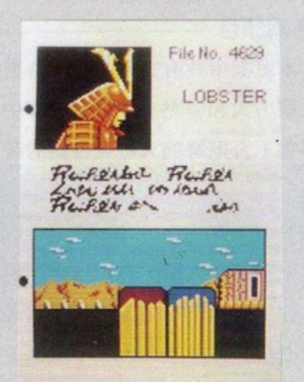
可定住畫面上所有敵人，使之動彈不得，任君宰割。


②雲隱術：

在一定時間內隱身消失，讓敵人捉摸不定。



第三個任務檔案卡



第四個任務檔案卡


③分身術：

施展此法時，可分化成數十個忍者，手持利刄擊殺畫面上所有敵人。


④飛行術：

可騰空飛行一段時間。


⑤閃電術：

施展此忍術時，天空會出現霹靂閃電消滅所有敵人。


⑥龍捲旋風：

呼叫旋風，將所有敵人捲入地獄。

⑹武器篇

救出某些特定的小忍者，所獲得的武器各不相同，它們可分爲兩大

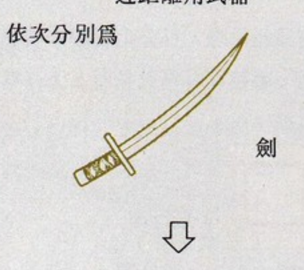


第五個任務檔案卡

類，有近距離攻擊用武器及遠距離攻擊用武器。

近距離用武器

依次分別爲



劍

⇩



雙截棍

⇩



鏈子鎖

遠距離攻擊用武器

依次分別爲



飛鏢

⇨



閃電忍法



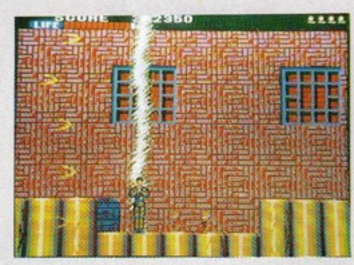
小刀

⇩

爆彈

⇩

榴彈槍



龍旋忍法

各關頭目

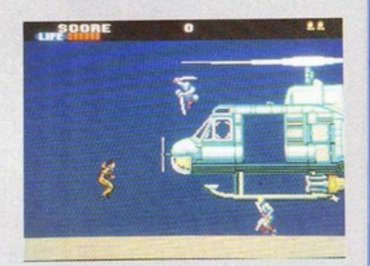
本遊戲中共有 5 個頭目，各有其攻擊方式和弱點；必須有效擊中其要害，否則將陷入無可自拔的苦戰！

①KEN—OH：

把守第一大關，會指揮火球燒死你，必須不時往上跳，引誘火球上擊，再趁機從火球下鑽過，並跳起來攻擊KEN—OH身上唯一沒有護甲保護的部位——眼睛。



KEN-OH



BLACK TURTLE

②BLACK TURTLE：

把守第二大關的直昇機，不斷從機內跳下忍者攻擊你，若不趁早摧毀直昇機，它甚至會發射飛彈攻擊你。對付之道要快，待它一出現馬上攻擊其下半部的駕駛窗，只要八發子彈或八支飛鏢就可解決。

③MANDARA MANARA：

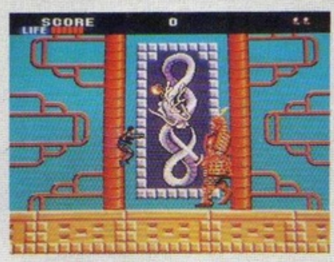
出現MANDARA之前，會有成群的轉轉佛直逼而來，必須不斷上



MANDARA



MANDARA



LOBSTER



MASKED NINJA





躲過柳葉刀的一擊，身旁就是待救的小忍者。



下跳躍攻擊才能消滅所有轉轉佛（最好兩個按鈕連發，並按住不放）；MANDARA出現，會不斷吐出火球攻擊，只要小心躲避，並跳起攻擊其額頭上神珠卽可。

④LOBSTER：

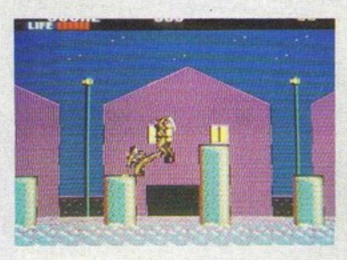
看似聲勢威猛，實際上卻是最笨的頭目，只要找機會跳起來打其頭部卽可。

⑤MASKED NINJA：

敵人的最後頭目，會施展三種忍法：其一爲護身忍法，全身發散光芒，使你無法接近，必須保持三步距離，趁其跳躍的瞬間發動攻擊，命中三次卽可破其護身忍法。

隨後他會馬上再施出龍旋風忍法



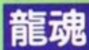


小心潛水忍者的偷襲

，同樣必須在二步的距離外趁他衝過來剎那，蹲下以脚踢中三次卽可破除龍旋風忍法。

第三種忍法爲分身忍法，他會在躍起朝你撲過來的時候化成四個分身，必須破了原身，才不會源源不斷的繼續分身。有一招最好的方法可以一舉將分身忍法破解，就在他第一次往你飛撲過來時，朝頭目的頭打過去；若時機正確，他連分身術都來不及使出就已先敗下陣來。而MASKED NINJA 會因忍法被破而兇性大發，赤手空拳便往你衝過來，這是他最後致命的絕招了，只消被他摸個兩三下必定喪命，如何應付呢？只有靠閣下敏捷的雙手以及操縱順手的搖桿了。

/林元明



龍魂

■Namcot出版
■發售月期未定／¥5,500

「龍魂」的故事背景是描述阿姆魯王子爲拯救被惡魔龍擄走的亞莉公主的歷險經過，是與「超級鐵板陣」同屬一型態的直向捲動射擊遊戲。「龍魂」的主角既不是戰鬥機也不是機器人，而是一隻藍龍，而當威力增強時，龍頭會增加更是本遊戲的一大特色。

在PC ENGINE版的「龍魂」共有八關，雖較Video Game 版的內容少了一關，但這八關保證都不縮水；特別是背景音樂更是一流，但是必須裝置AV增幅器，才能發揮立體音的效果！



進入第三關的密林地帶，千萬小心孔雀美麗的羽毛會飛來突襲你！

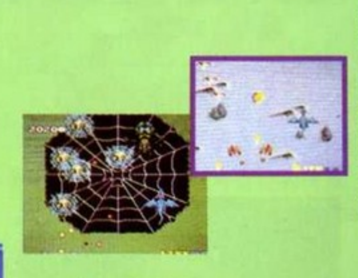
大恐龍，第一關的大首領。

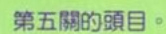
第六關：冰河地帶。使用火焰破壞冰壁，以利前進

拿取藍色恐龍蛋將能增加一個龍頭和火力。

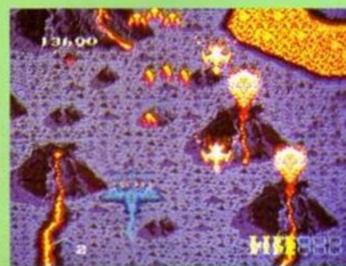


第七關：魔境的入口。邪惡的石像會在此阻擋你的前進。





第五關的頭目。



在第二關的火山地帶必須注意火山口噴出的熔岩。



第六關的頭目。

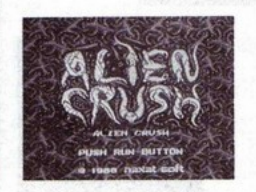


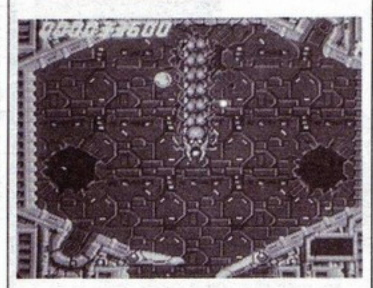
第三關的頭目。

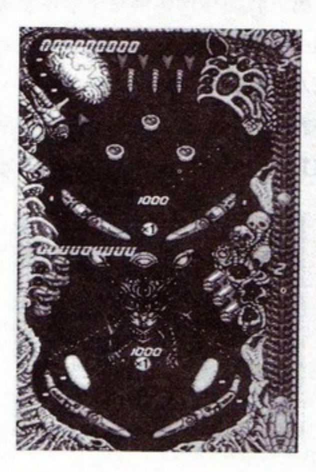
異形彈子枱

■Naxat Soft出版
■預定9月14日發售／￥5,200

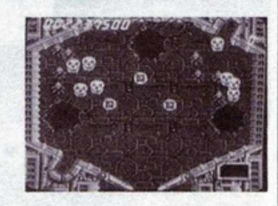
PC ENGINE的第一彈子枱遊戲，背景音樂及球速都可由你選擇控制，在BONUS STAGE時，更有你意想不到豐富的內容，試試看就知道。







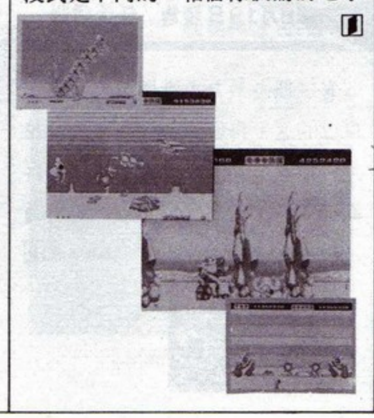




時空戰士

■NEC Avenue出版
■預定11月下旬發售／價格未定

PC ENGINE版「時空戰士」第五關以後的畫面首度公諸於世！本遊戲軟體開發小組全員努力的結果使得本遊戲和Video Game版全部十八關內容完全一樣，並且收錄於一晶片之中，和R-TYPE分兩段式是不同的，相信你很驚訝吧！



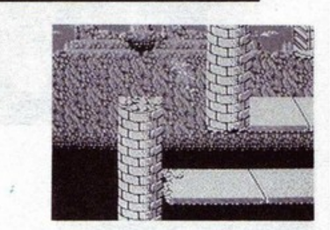
忍者龍劍傳

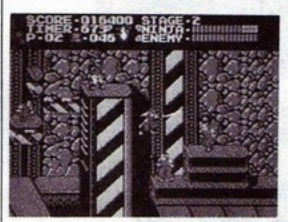
■Tecmo出版／卡帶
■預定12月發售／任天堂版

龍之忍者，全身燃起爲父報仇之烈火，手持家傳之龍劍，爲復仇而戰……。

本遊戲全部有六關，每一關都有戰鬪的動機與目的，是一個故事性非常強烈的忍者動作遊戲。











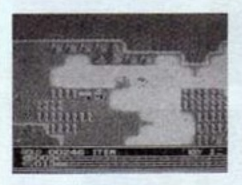
冒險女孩

■Pack in Video出版／磁片
■發售中／任天堂版

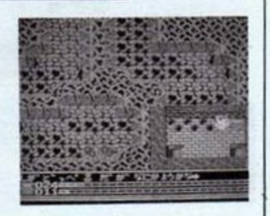
因爲母親得了不治之症，爲了尋找治病的靈葯，身上只帶了若干裝備便展開艱難的冒險旅程，是極少數以女子爲主角的RRG。





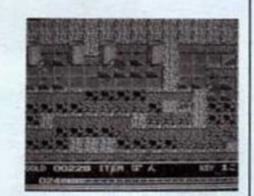


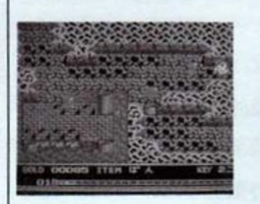








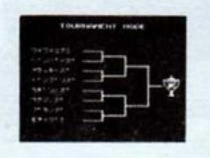


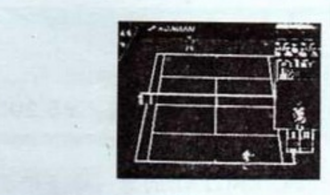


刺激網球

■Konami出版／卡帶
■8月19日發售／任天堂版

有三種遊戲方式選擇，可以訓練自己的選手在球賽中提高球技，並且可以與朋友進行雙人對抗賽。喜歡網球遊戲的朋友，千萬不能錯過





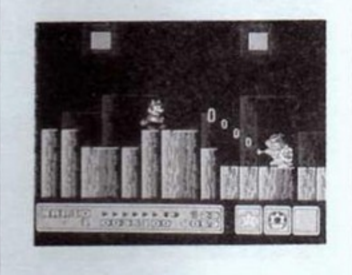




超級瑪俐兄弟Ⅲ

■Nintendo出版／卡帶
■10月下旬發售／任天堂版

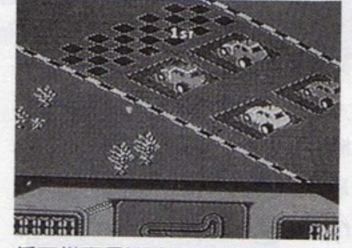
第三代超級瑪麗俐來了！在本遊戲中玩家可以自由選擇路線，並可在八個世界中遊歷。在遊戲途中，有許多障礙物及叉路，是一個畫面充實、內容豐富的作品。



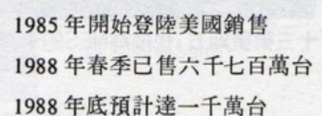
／林元明

兩年有成 NES 揚名立萬

目前美國時下最受歡迎的家用遊樂器是由SEGA系統和NES(Nintendo Entertainment System，普通稱美國任天堂)系統各占鰲頭，其中玩家瘋狂喜愛NES的情況，被當地新聞界喻為「NES狂熱」；而從以下的數字可以看出NES以極驚人的速度成長。



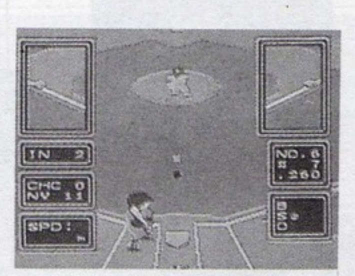
任天堂專為NES設計的賽車遊戲，與在日本發售的「F-1 Race」相類似。


1985年開始登陸美國銷售
1988年春季已售六千七百萬台
1988年底預計達一千萬台

由於硬體的普及，NES的軟體設計公司也如雨後春筍般崛起。在美國任天堂剛開市之初，所有的遊戲軟體皆由日本任天堂版本移植而來；但最近的情勢却大有改觀：日



芝麻街也做成了卡匣。



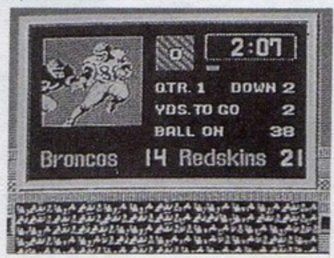
美國公司LJN的棒球遊戲，與Namcot的「職業棒球」很像。



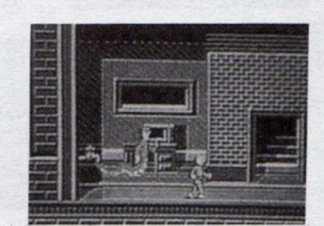
「飛狼」！這個卡匣也將在日本推出。

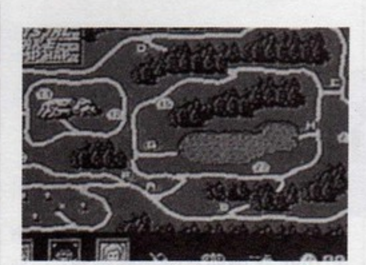


LJN的「小子難纏Ⅱ」。



LJN的美式足球。


LJ的「黑街夢魘」。


「十三號星期五」也成爲NES的卡匣。



Sunsoft的「前進高棉」。


Capcom即將爲NES推出「風雲際會」。

本市場上出現了許多NES 在美開發的軟體，由於美日兩國的民族性不同，因此遊戲內容也各具特色。

NES的遊戲軟體型態大致可分兩大類：戰爭型式的射擊遊戲（War Game）和運動遊戲（Sport Game）；而取材於電影劇情的設計方式則是新近NES 的製作趨勢，例如今年上半年的賣座冠軍——機器戰警（Robotcap ），一向是票房導演的喬治盧卡斯的最新鉅作——風雲際會（Willow），和極受觀衆歡迎的大明星哈里遜福特主演的魔宮傳奇，都將一一搬上電腦舞台。

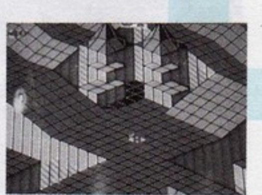
由於日本任天堂上市近五年，在硬體無重大突破的限制下，該機型的銷售可謂已到了「產品週期之末

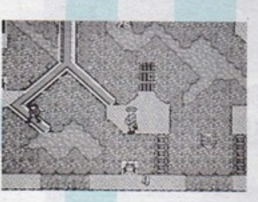


這兩個光線槍遊戲在日本皆未推出。



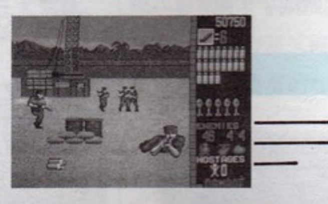


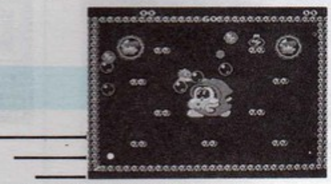






美國個人電腦上的幾個遊戲也紛紛移植到NES上，有「加州運動會」、「瘋狂彈珠」、「世界運動會」、「公路跑者」和「魔宮傳奇」。





Taito的「野戰之狼」與「泡泡龍」。



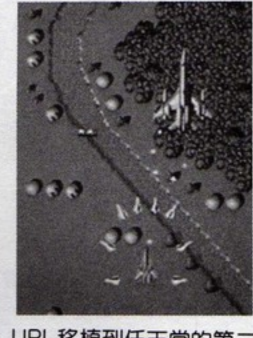


Capcom的「快打旋風」與「虎行道」。



電腦上著名的「保皇騎士」，Konami也即將移植。





UPL移植到任天堂的第二個卡匣Mission。



C64的Skate Or Die也移植成卡匣。



Data East的「超級超人」。

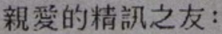


Data East的「機械戰警」備受矚目。

」的階段。因此即使日本任天堂曾經多風光地供應過美國任天堂早期的遊戲軟體，但在NES努力擴展取材新觸角後，日本任天堂移植NES軟體的情況只怕勢所難免。



提筆助陣



親愛的精訊之友：

「精訊電腦」歡迎各界針對APPLE、PC、SEGA、PC-ENGINE、任天堂等機種的各式軟體發表心得或特別創作，形式不拘，但本刊有最後決定權。

又因來稿者眾，處理稿件時不免有所延誤，但仍會在最短時間內加以處理。請讀者投稿時加附平信回郵，以便稿件未能採用時，可退還原稿。另外下列數點希望讀者於寫作時能配合，以利編輯作業。

(1).文稿一律由左而右橫寫，並使用有格稿紙（請勿用筆記紙或信紙）。

(2).文內有插圖、照片、手繪圖者，請勿混入文稿內，另外集中或貼於紙上，並附簡單說明。

(3).來稿請以掛號寄交本社，文稿部分應為手寫，影印稿恕不接受。

(4).來稿請註明聯絡地址與電話，以便寄發稿酬。

若有特別或長篇寫作計劃，請先和編輯部聯絡，本刊可以給予必要的協助與支持。

AP & IBM作品 遊戲評論

評論員	創世紀V(PC版) Ultima V AP(300元) PC(300元) ORIGIN SYSTEMS發行	魔界神兵II Questron II AP(150元) PC(200元) SSI發行
劉昭毅 每當有新Game推出時，都會讓我又愛又恨。喜的是又有一個奇幻天地等待我去探尋；恨的是我的口袋又空了。天啊！這該如何是好！	這個APPLE II史上的經典巨作竟以霹靂迅雷的速度打入PC市場，著實令人訝異！雖然「創世紀V」PC 版的人物造型比APPLE II版漂亮一些，但其執行速度和音效卻令人大失所望。若以PC/XT來玩「創世紀V」，那我寧願去玩APPLE II版。	正如1983年的「魔界神兵I」一樣，精簡的作戰，交錯的3D地下城，漂亮的畫面，曲折的傳奇，「魔界神兵II」必可再創佳績------縱使在1988年今日。
蔡承澔 為了玩Game，我可以連續兩天不睡覺，畫地圖和練功是我最拿手的事，但是若是玩起像瑪莉兄弟一類的遊戲.....唉！	說實在的，PC版的「創世紀 V」實在難與APPLE 版媲擬；在音效方面，PC的音樂一向不堪入耳，更不要說和APPLE 加上各式音效卡後的美妙音樂相比，XT的玩者恐怕要有一些耐心才能玩完這個遊戲。所幸PC版的造型相當細緻，又有EGA 版本，使得分數提升一些。	初看這個遊戲時，我頗驚訝其畫面，雖然「塔莫崙戰士」的彩色地圖做得很精美，但是「魔界神兵II」中的森林、山脈、建築更漂亮，而且辨認容易，地下城的設計也比以前高明多了，是個簡單的RPG。
高文麟 很久以前，有一個小孩得到創世紀III 的磁片，故事由此開始......後來，出現了一個叫KAO 的怪人，RPG是他的第三生命，他堅信RPG 的傳說將永遠流傳。	PC版的「創世紀 V」在畫面上有精緻的一面，可惜在速度和Loading 的反應不佳，對於使用XT的朋友會造成相當的困擾。不過，它仍是一個不可放棄的好Game。	入手的感覺不壞，走的還是第一代的老路子。「魔界神兵II」的難度不高，有點耐心，用點技巧，並不用耗去太多的時間就能有所成就。
鄭明輝 3D迷宮地圖畫得我兩手發麻，解謎過程白了我兩根頭髮，但我還是覺得很過癮。請千萬別誤會我是被虐待狂喔！	說老實話，「創世紀V」是個結構很棒的遊戲，可是PC版的評分實在很難：沒有背景音樂，音效又不好；如果使用AT加硬碟，可給到九分以上，但若是用XT加軟式磁碟，7.9 分已經嫌太高了。	當年風靡一時的「魔界神兵」終於推出第二代，但長久的等待畢竟不會白費，地下城中以平面和立體合併顯示，是很不錯的做法；只可惜遊戲中有些地方不甚明白合理，且遊戲方式沒有太大的改進，是分數不高的主因。

45° 40° 37° 30° 20° 10° 0°

飛馬號水翼船(PC版)



AP(100元)
PC(150元)
EOA發行

卡門聖地牙哥歐洲版




PC(100元)
BRODERBUND發行

這個APPLE II史上有名的動作型模擬遊戲終於推出PC版了，大致看來，並沒多大改進。不過PC版比APPLE 版增加十項任務，相對的提高不少可玩性。

6.5

說實在的，越看這遊戲越讓人受不了，單是歐洲地名一查辭典就數十頁，說明書更是厚厚一本。可是話又說回來，「卡門」系列能一連推出三代，想必有其迷人之處吧！

7

PC版的「飛馬號水翼船」和APPLE 版大致相同，不過增加了十項任務，讓玩家再次面對全新的挑戰。操作方式也相當簡單，是個不錯的模擬型遊戲。

6.5

比較起來，我最不喜歡美國版的，畢竟不熟悉美國的地理狀況，如今歐洲版的推出又使我信心大增。歐洲版的遊戲內容已做小幅度修改，提高了可玩性，唯一可惜的是受文字影響，使英文程度不太好的我，玩此遊戲時相當辛苦。

7

與APPLE 版一樣，本遊戲的操作嫌複雜了些，對幻想有朝一日能駕著水翼船疾駛戰鬥的朋友們，這是個不錯的Game。

8

「卡門聖地牙哥」我只玩過APPLE 上的世界版，在PC上能有這麼一個Game實在不錯，費心推敲，往來各地，我絕不會放棄再步上「名探」生涯的機會。

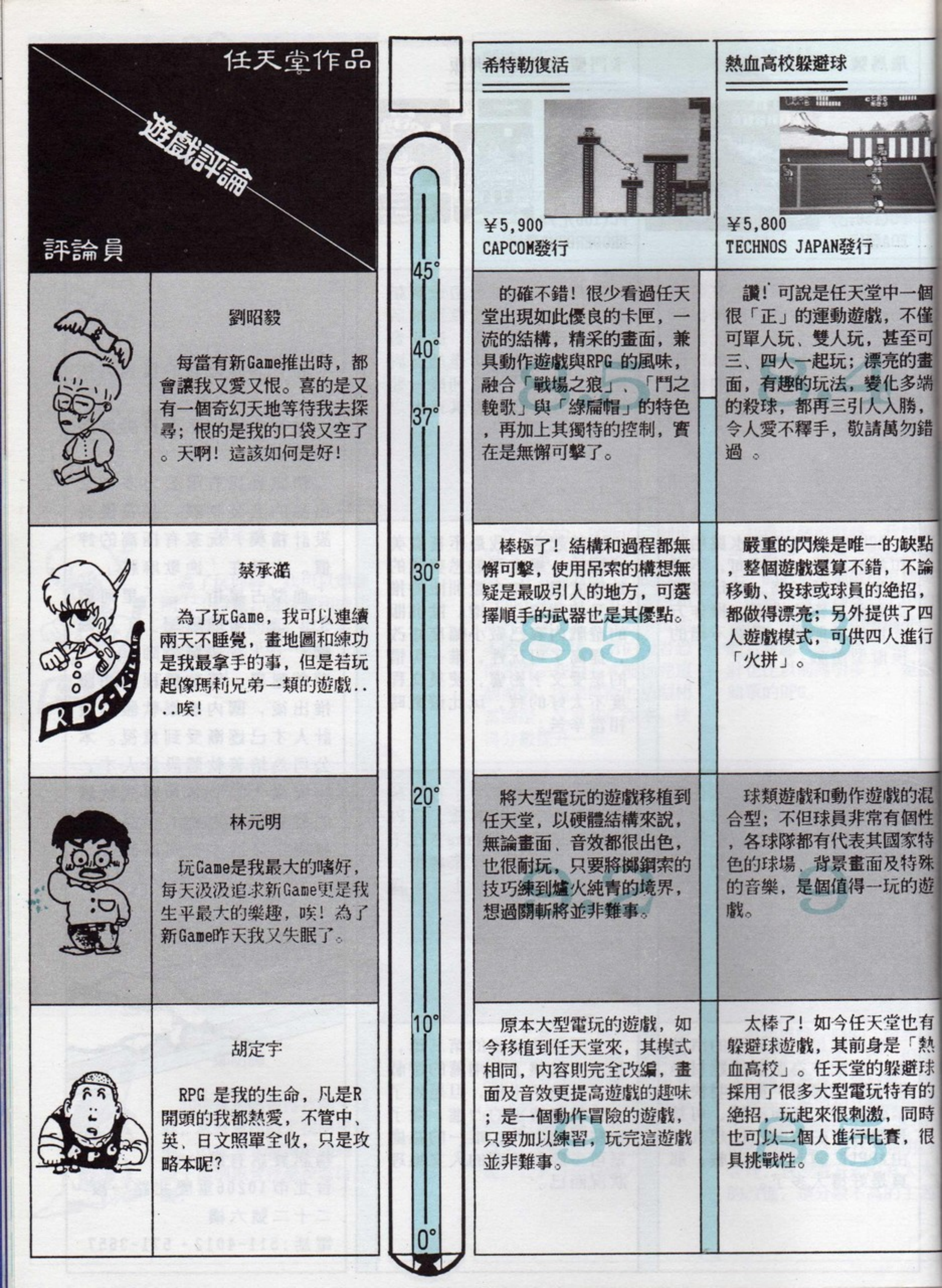
7

飛馬號是一種新型的汽墊船，以此作為遊戲的題材是很不錯的構想，節奏明快、緊張刺激，畫面流暢，可算是個很好的遊戲，比起其他由APPLE 轉過來的遊戲，那真是好得太多了。

8

卡門聖地牙哥的第三篇，基本上承襲了前兩篇的遊戲方式，點子不錯，但是延了三代仍無特別的改進，除了地點不同之外，唯一的益處是可多瞭解歐洲的人文地理狀況而已。

5

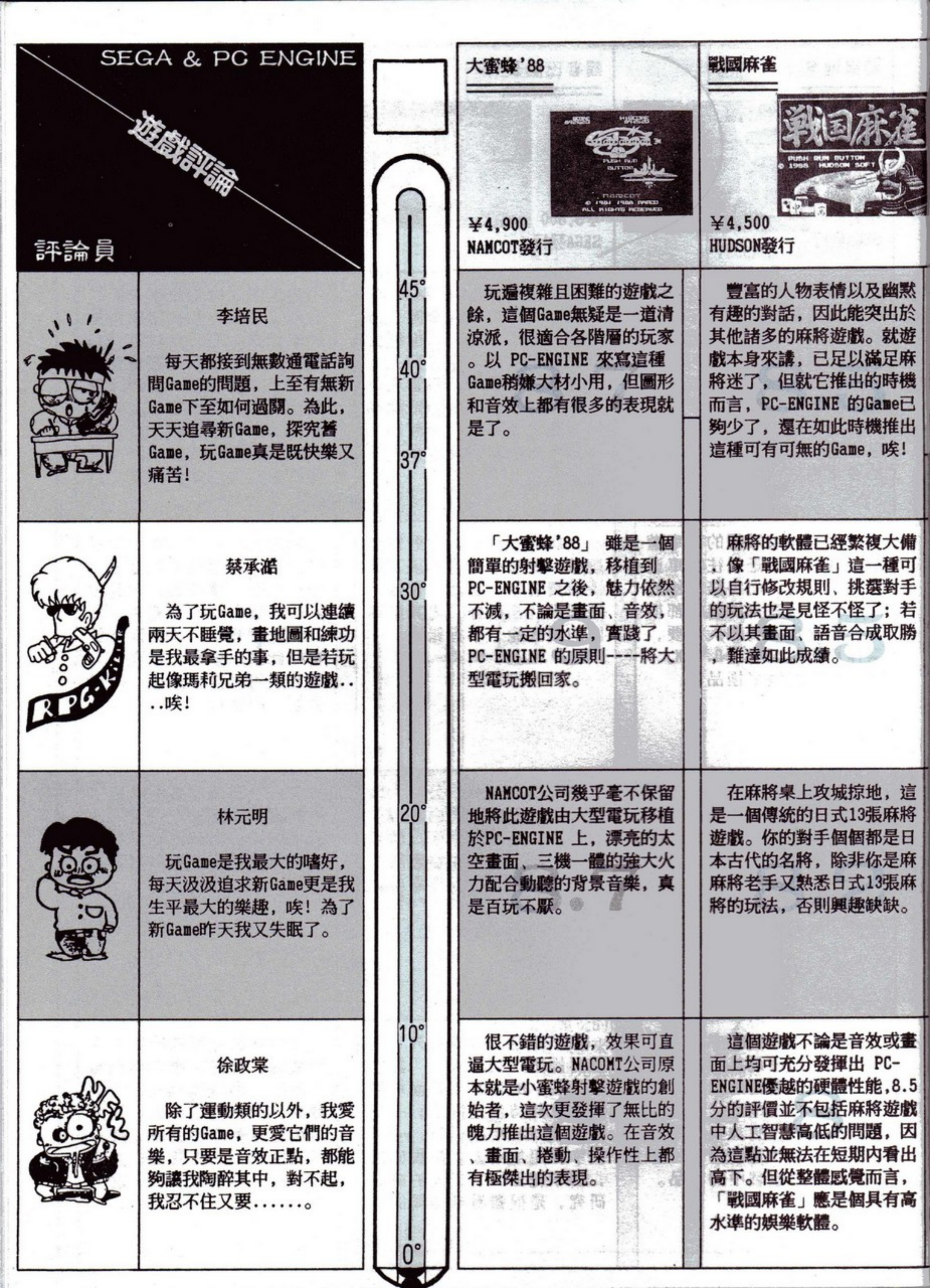


遊戲評論

任天堂作品

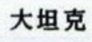
評論員	希特勒復活 ¥5,900 CAPCOM發行	熱血高校躲避球 ¥5,800 TECHNOS JAPAN發行
劉昭毅 每當有新Game推出時，都會讓我又愛又恨。喜的是又有一個奇幻天地等待我去探尋；恨的是我的口袋又空了。天啊！這該如何是好！	的確不錯！很少看過任天堂出現如此優良的卡匣，一流的結構，精采的畫面，兼具動作遊戲與RPG 的風味，融合「戰場之狼」、「鬥之輓歌」與「綠扁帽」的特色，再加上其獨特的控制，實在是無懈可擊了。	讚！可說是任天堂中一個很「正」的運動遊戲，不僅可單人玩、雙人玩，甚至可三、四人一起玩；漂亮的畫面，有趣的玩法，變化多端的殺球，都再三引人入勝，令人愛不釋手，敬請萬勿錯過 。
蔡承澔 為了玩Game，我可以連續兩天不睡覺，畫地圖和練功是我最拿手的事，但是若玩起像瑪莉兄弟一類的遊戲....唉！	棒極了！結構和過程都無懈可擊，使用吊索的構想無疑是最吸引人的地方，可選擇順手的武器也是其優點。	嚴重的閃爍是唯一的缺點，整個遊戲還算不錯，不論移動、投球或球員的絕招，都做得漂亮；另外提供了四人遊戲模式，可供四人進行「火拼」。
林元明 玩Game是我最大的嗜好，每天汲汲追求新Game更是我生平最大的樂趣，唉！為了新Game昨天我又失眠了。	將大型電玩的遊戲移植到任天堂，以硬體結構來說，無論畫面、音效都很出色，也很耐玩，只要將擲鋼索的技巧練到爐火純青的境界，想過關斬將並非難事。	球類遊戲和動作遊戲的混合型；不但球員非常有個性，各球隊都有代表其國家特色的球場、背景畫面及特殊的音樂，是個值得一玩的遊戲。
胡定宇 RPG 是我的生命，凡是R開頭的我都熱愛，不管中、英、日文照單全收，只是攻略本呢?	原本大型電玩的遊戲，如今移植到任天堂來，其模式相同，內容則完全改編，畫面及音效更提高遊戲的趣味；是一個動作冒險的遊戲，只要加以練習，玩完這遊戲並非難事。	太棒了！如今任天堂也有躲避球遊戲，其前身是「熱血高校」。任天堂的躲避球採用了很多大型電玩特有的絕招，玩起來很刺激，同時也可以二個人進行比賽，很具挑戰性。

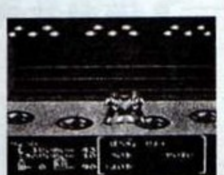
超級跑車	錫魯巴船長	藍色霹靂號
¥5,500 SEGA發行	 ¥5,500 SEGA發行	 ¥5,500 SEGA發行
美妙動人的音效配合快速流暢的捲動畫面，真不敢相信MS竟有如此能耐。這個類似搖控車的汽車大賽可依玩者的習慣任選旋轉器或搖桿操縱，還可以關閉背景音樂，聆聽汽車引擎以及輪胎的各種響聲，猶如置身在真正的賽車場內。	這是改寫自Data East 公司的同名大型電玩卡匣，市場上反應並不熱烈，但經由SEGA公司改寫至MK III上，表現卻相當優越；不管主角、敵人或是大頭目的造型都極為龐大，細緻的畫面加上高難度的內容，真是令人又愛又恨！	這是繼「時空戰士 3D」之後又一具有強烈衝擊感的射擊遊戲卡匣，由於MK III的硬體條件與大型電玩差異太大，因此除了外貌與大型電玩相似外，內容則大幅度修正，加強了遊戲性及速度感，除卻大型電玩上因模擬過於逼真造成節奏緩慢、操作不易的毛病。
這是個相當順暢的賽車遊戲，其捲動不是以往賽車遊戲所能比擬，而每條路線的設計，以及賽車的特性都很好，音效也可視個人需要，選擇真實狀況或是B.G.M，是個難得的賽車極品。	一個有少許RPG 的動作型遊戲，要完成任務必須不斷湊錢買寶物，畫面、音效、造型設計都很好，尤其第四關的噴火龍，不宜錯過。	SEGA公司將大型電玩加以修改後搬至電視遊樂器上，操作問題已獲改善，因此敵人的攻擊火力愈加兇猛。在2M的記憶體中，3D畫面能夠有如此顯示效果，實在令人激賞，可望再次造成「衝破火網」的盛況。
SEGA公司新出的賽車遊戲，有別於以往一般傳統賽車遊戲；除了標題畫面設計得不錯，同時也可以由玩者自行選擇B.G.M 及賽車場，操作性及速度感都相當不錯，是個一流的賽車遊戲。	原屬Data East 公司大型電玩上的軟體，經由SEGA公司改寫，無論在畫面、語音效果及FM音源都相當忠於原著，是個極佳的動作遊戲。	SEGA公司最擅長的傳統3D捲動射擊遊戲，在遊戲的結構上與大型電玩版非常相似，是個高難度的空戰射擊遊戲。
同型的賽車遊戲中，「超級賽車」的確是其中之冠。不但具有極順暢的八方向捲動、多變化的跑道、繁多而動聽的音效，更加入了不同的比賽方式和預賽的排位方法，是賽車遊戲中的精品。	除了困難度太高以外，很難再挑出什麼毛病。「錫魯巴船長」的音效和畫面均屬上乘，其特色是拼字；一旦拼出CAPTAIN SILVER 十三個字即可加一人。話說回來，若不花上二、三天的時間研究，是很難看到結局的。	雖然在各方面都比不上大型電玩，但是已經作得相當不錯了。由2D轉3D飛行的遊戲第一次出現在MS上，相信以後會有更新的突破。唯一可惜的是....太難了！其難度不在「時空戰士3D」之下！



SEGA & PC ENGINE 遊戲評論

評論員	大蜜蜂'88 ¥4,900 NAMCOT發行	戰國麻雀 ¥4,500 HUDSON發行
李培民 每天都接到無數通電話詢問Game的問題，上至有無新Game下至如何過關。為此，天天追尋新Game，探究着Game，玩Game真是既快樂又痛苦！	玩遍複雜且困難的遊戲之餘，這個Game無疑是一道清涼派，很適合各階層的玩家。以 PC-ENGINE 來寫這種Game稍嫌大材小用，但圖形和音效上都有很多的表現就是了。	豐富的人物表情以及幽默有趣的對話，因此能突出於其他諸多的麻將遊戲。就遊戲本身來講，已足以滿足麻將迷了，但就它推出的時機而言，PC-ENGINE 的Game已夠少了，還在如此時機推出這種可有可無的Game，唉！
蔡承澔 為了玩Game，我可以連續兩天不睡覺，畫地圖和練功是我最拿手的事，但是若玩起像瑪莉兄弟一類的遊戲....唉！	「大蜜蜂'88」 雖是一個簡單的射擊遊戲，移植到PC-ENGINE 之後，魅力依然不減，不論是畫面、音效，都有一定的水準，實踐了PC-ENGINE 的原則----將大型電玩搬回家。	麻將的軟體已經繁複大備，像「戰國麻雀」這一種可以自行修改規則、挑選對手的玩法也是見怪不怪了；若不以其畫面、語音合成取勝，難達如此成績。
林元明 玩Game是我最大的嗜好，每天汲汲追求新Game更是我生平最大的樂趣，唉！為了新Game昨天我又失眠了。	NAMCOT公司幾乎毫不保留地將此遊戲由大型電玩移植於PC-ENGINE 上，漂亮的太空畫面、三機一體的強大火力配合動聽的背景音樂，真是百玩不厭。	在麻將桌上攻城掠地，這是一個傳統的日式13張麻將遊戲。你的對手個個都是日本古代的名將，除非你是麻將老手又熟悉日式13張麻將的玩法，否則興趣缺缺。
徐政棠 除了運動類的以外，我愛所有的Game，更愛它們的音樂，只要是音效正點，都能夠讓我陶醉其中，對不起，我忍不住又要......。	很不錯的遊戲，效果可直逼大型電玩。NACOMT公司原本就是小蜜蜂射擊遊戲的創始者，這次更發揮了無比的魄力推出這個遊戲。在音效、畫面、捲動、操作性上都有極傑出的表現。	這個遊戲不論是音效或畫面上均可充分發揮出 PC-ENGINE優越的硬體性能，8.5分的評價並不包括麻將遊戲中人工智慧高低的問題，因為這點並無法在短期內看出高下。但從整體感覺而言，「戰國麻雀」應是個具有高水準的娛樂軟體。



彩虹島	飛龍拳	大坦克
 ¥5,500 TAITO發行	 ¥5,500 NIPPON GAME發行	 ¥5,500 SNK發行
雖然比不上大型電玩，大體說來，算移植得頗成功，以彩虹為武器的獨特玩法也令人覺得有趣，忍不住玩它一回。	挾「飛龍拳I 」的賣座，「飛龍拳II」尚未問世，日本各雜誌猛做大幅廣告，吸引了不少玩家苦苦期盼；唉！所推出的成品卻令人搖頭，簡直比第一代還差！	雖然畫面音效還算不錯，難度卻令人生畏怯步，沒兩三下就被幹掉而GAME OVER，真想拆下踩爛，不知誰有這等能耐玩完這個遊戲 。
這個移植自大型電玩的遊戲，雖然效果不錯，卻不吸引我。一大堆亂七八糟的寶物，再加上任天堂移植後人物都有縮水的情況，實在沒什麼好玩的。	當初「飛龍拳I」出現時，那種痴迷膠著的戰況猶然在歷，「飛龍拳II」卻破壞了所有好感。畫面不如以往細緻，加上任天堂必有的RPG要素和文字遊戲的性質，將原本純屬動作型的「飛龍拳II」成了四不像。	整體來說，「大坦克」是一個不錯的遊戲，諸如各種武器的設計、敵人頭目以及每一關的路線，只是移動速度太慢，滯緩遊戲進行的過程 。
號稱「泡泡龍II」的「彩虹島 」,大型電玩市場上並不如「泡泡龍」風光，如今再移植於任天堂上，更是每況愈下，令人失望到極點。	比起「飛龍拳I」,無論畫面或音效都不如想像中好；未推出前，本來以非玩不可的心情痴痴等待，沒想到.. .. ,實在可恨 ！	音效與畫面都很出色，只是困難度太高，幾乎無從下手，真想拿起鐵鎚把卡匣.. ....。
原本也是大型電玩的遊戲，結構類似「泡泡龍 」,角色的造型做得相當可愛，音效也都不錯，主要內容在解開七顆寶石之謎。	期待已久的「飛龍拳II」終於出版了！一玩之下還算不錯，不過有些美中不足，人物比第一代好看很多，只是遊戲進行的速度很慢，遊戲中也增加了很多角色，是屬於RPG 類型的遊戲。	結構還不錯，只是太難了！主角駕駛一台超級坦克攻破敵人大本營，其間有許多裝備可提昇作戰能力，是個高難度的遊戲。

/蔡承澔



創世紀V——蕩魔平妖傳

前言

從來沒有一個遊戲能像「創世紀V」如此轟動！早在「創世紀Ⅳ」的結局中預告尚有下一代續篇後，所有的Apple玩家就苦苦等候，而筆者也基於此因素，至今仍未將Apple賣掉。

歷經兩年的等待、期盼，「創世紀V」終於推出了。時值暑假，衆多學子亦紛紛投入征戰的行列，因此讀者的詢問函紛飛而至……爲了使讀者能夠順利完成任務，特撰此文，以饗大衆。

再踏征途

又是一個萬里無雲的夜晚，我站在窗前，銀白的月光照在手中的知識六角星上，泛起一片藍色的光芒，那是一個美德的標記，也是我在數個月前重返Britannia 爲美德而戰的唯一證據，望著手中的六角星，使我回憶起那段征戰的日子……

在Iolo的家中休息了一天後，Shamino 的傷似乎好多了，經過仔細考慮，我們一致決定再踏上旅程，爲早日掃除邪惡恢復Britannia的和平而戰。這時Iolo 說：「我的妻子Gwenno ，就住在Britain，如果我們要重整Britannia，多一份力量是有必要的。」我和Shamino 都同意 Iolo的說法，於是取出地圖，確認了Britain的方向，踏出了征戰的第一步。

進入Britain

經過數小時的步行，來到Britain的大門，門口的兩名守衛使我們相當緊張，因爲 Blackthorn 正四處張貼佈告下懸賞逮捕令。爲此我們做了些改裝，再小心翼翼的通過大門，很幸運地守衛並沒有發現我們。進城後，在西側的裝備店中找到了Gwenno，Iolo立刻爲我們引見，當Gwenno 知道了我的身份後，就再三叮嚀要格外小心，因爲Blackthorn 佈下了天羅地網等著我們。交談片刻之後，我得知城內有一間旅店，由於Shamino 的傷尚未痊癒，因此我把他暫時安頓在旅店中休息，接著我們到食堂去飽餐一頓。

由廚師 Justin 的口中得知跑堂的小弟有關於玻璃武器的消息，就向小弟Ed 詢問，Ed 說：「我不太清楚，不過你可以去Moonglow 問我的朋友Malik，他知道曾有人嘗試製造玻璃劍。」於是我們向Shamino 告別，前往Moonglow 。 快要走出城門時 Iolo 說：「現在我們少了Shamino，戰力不如以往，如果你不介意的話，我想把Gwenno找來。」我點頭贊成。

而我則利用這段時間四處走動，結果一名叫做Terrance的果農主動地向我打招呼，問我是否需要食物？我向他道謝，並談了一會兒，突然聽他提及反抗軍(Resistance)；當我想繼續追問時，他很緊張地將我拉到一旁要我發誓不能說出他的事(我當然答應)。他說：「反抗軍一直在暗中對抗邪惡，但我只知道反抗軍的領導人在Arms of Justice 這個商店中。」

這時Iolo 和 Gwenno走過來，我道別了Terr-

ance，繼續著未知的旅程……才到城外，就看見Shamino 騎馬趕來，他說：「我由清潔婦Telia的口中得知旅店住了兩個奇怪的人，在好奇心的驅使下，我去拜訪他們。一名 Greyson的詩人透露有關知識寶庫（Codex）的事，指出接受神殿託付任務的人才可以通過守護寶庫的守衛；另一名叫Annon的法師知道了我的身份後，立刻表明是Great Council的一員，並且告訴我一句眞言用來打開Despise的Vilis 。我想這些消息對你們的旅程會有很大幫助，所以跑來告訴你。喔！對了，Compassion 神殿的祈禱文是MU。」說完，Shamino又騎著馬回去了。

進入無邊的海洋

目前唯一的線索就是Moonglow的Malik，而Gwenno 說：「Moonglow 在東方的一個島上，沒有船的話就無法到達。」所以我們先去East Britanny 買船，就順道到West Britanny 和North Britanny 走一回吧！



之後在三個小村莊內胡亂逛了一下，買了一艘大船及一艘小艇，再四處打探一些消息。在North Britanny 有四個農夫，其中一位叫Thentis的問我反抗軍的密碼，但是我還不知道，只好等以後再回來問他了。此外，在造船廠得知有個HMS Cape的東西，可以加快船隻航行的速度，但是被人偷走了，因此Sir Adam想出一項法術：將硫磺灰及曼陀羅的根混合在一起撒在船上，可和HMS Cape具同樣功效。

另外馬房一位名叫Kurt 的人，要我們去王城的馬房找他的朋友Treanna，向他詢問一些馬的問題，這使我感到相當迷惑，馬還有什麼好問的。Kurt 肯定的說：「有，不信你就去問他有關Valoriam 馬的事，Treanna非常喜歡這一種馬。」對於Kurt 所說的話，我們暫且存疑，決定先去Moonglow ，待下次回來再入王城調查。

進入海洋經歷幾度凶險，還好終究沒事。出海的第二天就遇上一大群烏賊，偏偏船上只有三個人，最後寡不敵衆，每個人都受了重傷。此時 Iolo取出幾個珍藏的黃色藥劑，喝了之後每個人的傷勢都好了一些。從這次戰鬥中得到一個結論——海上的生物遠比陸上的生物強悍、難纏，以後只要一發現牠們就立刻開砲射擊。

開航後第六天，我們看到Waveguide燈塔的身影，那表示Moonglow已不遠了，大家才鬆了一口氣，沒想到Gwenno 突然發現後方有三艘海盜船，Iolo 和我立刻揚帆，打算全速逃至港口，但是海盜船仍然慢慢逼近。幸好適時想起那項法術，於是由袋中取出硫磺灰和曼陀羅的根，將它充分混合後撒在船上，再高聲唸出咒語，果眞船隻的速度立刻加快，將海盜船遠遠拋到身後。時已天色昏暗，我們對附近的海域又不熟，所以決定到Waveguide去避一晚。

邪惡的慧星

進入Moonglow 城前，我們三人不斷討論Waveguide中Gregory的問題，始終不得其解，以致連一個休息的地方都找不到，只好冒著觸礁的危險，進入Moonglow。雖然安全抵達Moonglow，Gregory的事仍困擾著我們。

「算了，不要再想這個問題了，先辦正事吧！」Iolo 提醒我們去找Malik，就向食堂左側的一個小孩打聽Malik的住處，意外發現他就是Malik本人。他對於有關玻璃武器的答案是：「據我所知，有人曾經嘗試製造玻璃武器，可是却因爲失敗多次終於放棄了，那個人目前正在Buccaneer's Den做海盜。」

很快地我們決定前往海盜窩，尋找玻璃武器的進一步線索。我們要離開時，Malik又說：「我母親會算命，你們可以去西北角的那一棟房子去見她。」照著他的話，走到那棟建築物前，我示意Iolo 及 Gwenno 再四處去探聽一些消息。而我獨自一人進入屋內坐下，驚訝的是她居然叫出我的名字。於是我開門見山地向她問了Deceit 地下城的眞言Fallax 以及Honest 神殿的祈禱文AHM，最後她還告訴我Blackthorn 住在大海南端一個有三座火山口的小島上。我向她道謝，並付了一些金幣給她，就走出屋子去找Iolo。

走到城中的塔下時，看到Gwenno 在上面向我招手，爬上階梯，她對我喊著：「據說城裏住了一個星象家，不過要到晚上才會醒來，我們就在這裏等等他吧！」到了晚上九點多，我們才看到一個人爬上樓來，他說：「我是Zachariah，最偉大的星象家！根據我的研究，天空中的三個彗星就代表了三個邪惡的Shadowlord 。當彗星接近某個行星時，其所代表的城鎭就正遭受Shadowlord 的攻擊，只有天人合一的勇士才能解救我們。」在我出示手中的Ankh 護身符後，他立刻握住我的手表示目前反抗軍極需要我們的力量，並且要求我們立刻加入反抗軍，才肯告訴我們更多新的情報。



重逢Mariah

離開Moonglow後，我們中途先休息了一會兒，同時把所有資料整理一番，一致認爲加入反抗軍是當急之務，但是爲了方便，決定先到Lycaeum一趟，再尋找反抗軍的連絡人。

尙未到達Lycaeum之前，我們遭到一羣毒蛇的攻擊，激戰中Gwenno 不小心被咬傷暈倒在地。我叫Iolo 護住她，由袋裏取出藥材，並唸出咒語，手中放射出一片罌粟霧 ，擺平所有毒蛇後，再和Iolo 一起扶著Gwenno 進入Lycaeum。

把Gwenno送進醫院後，Faye 用他神奇的法術治好了她的毒傷，這時我發覺有一張病床上的人好面熟；走近一看，才發現是Mariah，他雖然睡得很安祥，但臉上仍掩不住一片淺淺的黑色，便向 Faye 問了Mariah的病情。Faye 說：「這是數天前由Moonglow 送來的病人，他似乎被一種邪惡的魔法所傷，大半時間都是昏睡著，只有到晚上才會醒來；不過目前因爲吃了一些特製的草藥，傷勢已好了大半。」說完，Faye又回去照顧Gwenno了。

我坐在Mariah 的床前等到晚上，Mariah 醒來了，他說：「幾天前我在Moonglow遇到邪惡的Shadowlord，當時我不信邪地拿起法杖，並用法術攻擊他，怎知道他只輕輕一揮手，就化解了我的法術，同時我也因爲一股邪惡的氣息而不支倒地；但不知道爲什麼不取走我的性命，Shadowlord就消失了

。然後Moonglow的人民將我送到Lycaeum 來療傷，現在我還可以幫助你嗎？」我握住Mariah 的手，一股溫熱的氣息證明了他的傷勢已好了大半，我拍拍他的肩膀說：「走吧！老友，只要等Gwenno 的傷好了，我們立刻上路。」

由於Mariah 的介紹，我認識了幾名Lycaeum的重要人物：一位曾參加編著知識之書而現任圖書館工作的Rollo；看守眞理之火的Sir Sean，甚至Lycaeum的國王及皇后——Lord Shalineth，Lady Janell 也都表明態度；Lady Janell告訴我半夜十二點的時候，進入滿月的月之門，就可以找到Spiritually 神殿，另外她還要我去Cove村找尋一對姐妹詢問Shard of Falsehood；而Lord Shalineth 告訴我一件相當重要的事，他說：「我知道一位Shadowlord 的名字，但是我要你發誓決不會在Lycaeum 國境內說出他的名字。」我雖然不知道為什麼要發誓，但還是答應了他。Lord Shalineth 接著又說：「Falsehood 這個Shadowlord 的名字是Faulinei，如果你在城堡中唸出名字，他將會立刻出現。」我終於知道第一位Shadowlord 的姓名。

加入反抗軍

Gwenno 痊癒之後，我們離開Lycaeum 並計劃下一步行動，Mariah 知道我們要加入反抗軍時說；「我知道反抗軍在Arms of Justice ，那是一家商店的名字，這家商店在Yew城。」於是我們再次登船航向Yew城。

乖乖，Yew現在已經成為Blackthorn囚禁犯人的大本營了。小小的城市中居然有六名囚犯，基於同情我一一問候他們，順便看看能否弄到一些情報。

被關在一號牢房的Greymarch 一直希望見他兒子一面，只可惜我沒有遇到他的兒子，也無法給他



承諾；二號牢房的Jerone堅信Lord British還活著。這使我想起有一天晚上，大家都進入夢鄉之際，一個奇怪的人影由火中浮現，守夜的Iolo 急忙叫醒我們，而火中的人影居然施展法術治療了我們的傷痛。如果眞如Jerone 所說，那個人影就該是Lord British 囉！

我們談話時，有一名年輕人也來探監。一問之下才知道是Jerone 的弟弟－Jeremy ，他正設法救出Jerone ，於是我也給他一些金幣。Jeremy 感激之餘，告訴我Chamfort 知道Justice 神殿的祈禱文。而三號牢房中住著一名法師，表示自己是Great Council 的一員，並問我知不知道反抗軍的密碼，由於我目前還不知道只好作罷。

在城西的裝備店中發現Arms of Justice 這間商店，一名坐在牆角的鐵匠表示他就是店東，一問之下原來是Chamfort。在我表明要加入反抗軍時，Chamfort 的眼睛一亮，馬上帶我到一個房間中，確定我的決心之後說：「歡迎加入反抗軍！我們的密碼是DAWN ，有這個密碼，可以向我方人員



詢問消息。現在你必須見一個人，他是本地反抗軍的領袖，穿過房內的火爐，順著那條秘密通道去找他。」離開前我還向Chamfort問了祈禱文，原來是BEH。

我走進房間，滅了爐火後找到一條向下的通道，直至盡頭有個房間，打開門只見兩個人坐在那兒。因昏暗的燈光而無法看清他們的面孔，只看到一個人向我走來，待他靠近後，才知道是Jaana。他露出往昔熟悉的笑容說：「老友，你是否已經知道此地所發生的事，並且再度回來為美德而戰？我為了對抗Blackthorn 加入反抗軍好一段時日了，如今你需要我嗎？」我輕輕地點了點頭，Janna 向另外一個交談了數句後，介紹說他是Landon本地的領導者。Landon 不愧是一名深思熟慮的領導者，首先向我查對了密碼，然後才說：「根據傳言，Blackthorn 將Lord British 的王冠偷走了，並且利用王冠的法力以擴充他的力量，你必須將王冠由Blackthorn 的手中奪回來，以免他藉王冠胡作非為。又聽說王冠就藏在他城堡的頂樓，一個用邪惡魔法保護的房間中。」

收集了滿囊的訊息，再到牢房中找Felespar 問到了Wrong 地下城的眞言Malum 之後，我們準備離開Yew。這時我覺得隊伍的人數太多了，恐怕會引來Blackthorn 的注意，於是我示意Iolo 及Gwenno 加入Yew 的反抗軍，並且繼續收集有利的訊息，以便打倒邪惡的Shadowlord。

消滅邪惡初現曙光

有了反抗軍的密碼後，我們決定先找那些曾向我要密碼的反抗軍人士，以便取得進一步的消息。

Moonglow的Zachariah在我們說出密碼後，告訴我們在Jhelom 城中有一名叫Goeth的法師知道一些有關月之門的秘密，但是那名法師好像已經瘋了。而在North Britanny的四名農夫Leof 、Vigil 、Joshua 、Thentis知道我也是反抗軍的一員時，叫我去參加他們午夜的秘密會議。此次會議中有項重要消息 ——海上一個小島的茅屋中，住著一個叫Sutek的人，他知道如何消滅Shadowlord 。Mariah 曾經吃過Shadowlord 刀槍不入的虧，自然相當重視這麼一則消息。

我們打開地圖，決定航向海中的三個小島。有了Mariah 和 Jaana 的召風術，很快就到了Buccaneer's Den。這個昔日的小村莊，由於海盜聚集，如今已成為一座大城了。城中裝備店所出售的隱身戒指，必定對我們幫助很大，因為戰鬥時戴上這種戒指，怪獸都看不到我們，但有時戒指也會自動消失，因此我們買了十幾枚備用。

城內的食堂中，遇到Scally的吟遊詩人，他演奏完畢之後說：「這裏曾經有一名叫David的海盜，他有一項特殊的工具，好像是叫六分儀，可以便利於航行。但是有一天David 失踪了，從此下落不明，只是有人說在某一個燈塔曾見過他。」

而城內一名叫Sven ，就是那位嘗試製造玻璃劍却屢遭挫折，一氣之下淪為海盜的人告訴我：「在

Serpent's Spine 山脈中，藏著一把神力無限的玻璃劍，是一名飛行船的船長所遺失在此山中的。玻璃劍的威力強大無比，所有的怪獸都是一劍斃命，但由於質料過於脆弱，怪獸死亡的同時，它也會碎裂，因此如非必要，最好不要使用。」

New Magincia 就在不遠的東方，一羣農夫正努力地重建這個頹圮已久的城市。其中一名叫Wartow 的市民，知道我是爲 Lord British 而戰時，立刻告訴我神殿祈禱文是LUM；另一位叫Kaiko的說：「一位名叫Hassad的Great Council成員，由Skara Brae 逃到這裏來，仍然難逃Shadowlord 魔掌。現在被囚禁在陰暗的地牢中，如果能救出他，可以獲得他的知識。」

獲得這些消息後，我們航向第三座島，而隊伍中又增加了Katrina 和Geoffrey 這兩名戰友，使隊伍的戰力又增強了不少。

荒島上，我們發現湖中有幢茅屋，稍略環顧湖畔，一時之間竟找不到通行之路。Geoffrey 說：「這裏面如果有人居住，他一定會有通行的方法，讓我試著叫叫看。」說完Geoffrey 就對著茅屋叫喊起來，立即有人探頭出來說：「你們是不是傳說中的勇士？」對這樣的問題，我認爲行動更勝語言，取出Ankh 護身符，昏暗的夜色下泛出一片藍色光芒。

那人一見，立刻走出茅屋，將吊橋放了下來，又說：「我是 Sutek，非常抱歉用這種方式來迎接你們，但是我知道除去邪惡的Shodowlord的方法，一不小心，可能就會被他殺了滅口，於是我才躲到這裏。當Mandain 的寶石被毀滅時，分裂爲三塊碎片，但是那邪惡的力量仍未消失。Shadowlord 是可以毀滅的，但你必須先到Underworld 找出那三塊碎片，將它投入三個神聖火焰中，但是Shadowlord 必須站在火焰之前才行，現在運用這些知識去消滅邪惡的Shadowlord 吧！」

從他的話中，我大概瞭解要如何殺死 Shadowlord了，但寶石的碎片又要去那裏找呢？Mariah 提醒我去Cove 找那一對姐妹，可以得到第一塊碎片的消息。

勇氣之城Serplant's Hold

航向 Cove 時，不幸遇上一場大風暴，使我們偏離原來的航道，Mariah 和 Jaana 只能用法術保護船隻不致於沉沒。風暴過後，發覺我們在 Serpent's Hold附近，大家都相當疲倦了，於是先進入城中休息，並順便調查一下狀況。

Serpent's Hold，這個矗立於 Deed 島的勇氣之城，由其外觀便可以看出它所代表的意義；即使在這邪惡的時代裏，它仍然保持正義、勇敢的本質。從管轄城的Lord Malone 口中得知代表 Cowerdice 這個 Shadowlord 的名字爲Nosfentor。而 Lord Malone 也同樣要求我不要在城堡中說出 Shadowlord 的名字，否則會給整個城堡帶來毀滅的噩運。

城裏的訓練場中，見到一位名叫Maxwell 的武



士正在努力學習武術，他很熱心地把我引見給他的老師——Monsieur Loubet，一名非常優秀的劍士。Monsieur Loubet說：「我很小的時候，坐著魔氈由另一個地方來到Britannia。」魔氈？那是什麼？一條會飛的魔氈嗎？不斷的追問下，Monsiewr Loubet又說：「我並不能確定魔氈在那裏，因爲我一到Britannia，就將魔氈送給Paw城的Bandaii。據我所知，他正在找一匹會說話的馬，如果你找到那匹馬和他條件交換，也許他會告訴你魔氈的下落。」

之後在神聖火焰的房間內，我們遇到守護神聖火焰的Gardner，他透露一塊寶石碎片的位置：「Shard of Cowerdice在Underworld中，它的位置相當於地表的L' A'',L' L''。」因爲我並沒有六分儀來找出正確位置，而且對Underworld中的生物認識不夠，所以尚未決定何時進入Underworld。在沒有萬全準備之前，我絕不貿然闖入Underworld，以免重蹈Lord British的覆轍。

在城堡中聊了一天，覺得有點餓了，走到餐廳向



廚師Kristi叫了些食物享用。這時Kristi拿出一串鑰匙說：「這是一名巫師在幾週以前給我的，當他在這裏吃完午餐後，發現身上的錢不夠付帳，就取出這五支鑰匙來抵帳；他聲稱這鑰匙有相當大的威力，可以賣很多錢，但是對我來說毫無用處，你願意花一百元買下嗎？」我由他的手中取過鑰匙，看到上面刻著一個閃爍著綠色光芒的骷髏標記。Geoffrey搶過鑰匙，仔細觀察後說：「這正是知識之書提到的骷髏鑰匙，只有用這種鑰匙才能打開被邪惡魔法所封住的門。」我轉向Kristi，將他的五支骷髏鑰匙買下，並且問他是否還有其他相同的鑰匙，Kristi表示那名法師說這是由一個叫Shenstone的裝備店老闆手中拿來的。於是我們滿載消息離開Serpent's Hold。

初聞高壓組織

由於Serpent's Hold距Minoc比較近，所以我決定將船開往Minco，修補船隻在風暴中所受的損害。在城內的船店中見到兩名辛苦工作的孩童，其中一個還不斷抱怨待遇不好，我突然想起Britain城中Annon所說：「有一名Great Council成員的女兒，在一家船店中製帆。」咦？不就是這名小孩嗎？於是我向她說明來意，她說：「我叫Rew，一週七天辛苦地製帆，如果你想找我母親Fiona的話，可以到城內的貧民區去，她在那裏工作。你想知道Sacrifice神殿的祈禱文嗎？祈禱文是CAH。」

走到貧民區中，看到Fiona正在照顧一個病人，我向她提及Great Council時，她一直不肯承認，似乎身爲成爲Great Council的一員是相當可怕的事，直到我說出Annon的名字，她才稍稍鬆了一口氣說：「我曾經在Great Council服務過，但是在這邪惡的時代，只好隱姓埋名，避免被人發現，Felespar就是身份暴露才會被捕的。我想你就是Annon在信上所提起的天人合一勇士。我告訴你，

Covetous 地下城的眞言是Avidus 。」

這時候一名乞丐由門外走了進來說：「嗨！你好，謝謝你的錢，我知道一件奇怪的事，你願意聽嗎？」我一向對各種光怪陸離的事都很有興趣，於是點點頭，他又說：「我發現裝備店的老闆Shenstone，經常在中午時偸偸的走出商店，在城裏逛來逛去。」聽到這個消息，我簡直高興得要跳起來了，居然這樣就找到Shenstone，如此一來，可以弄到更多的骷髏鑰匙了。

於是我躲在裝備店旁伺機而動，當Shenstone中午走出商店，我就尾隨於後，看到他在城西的一棵樹下鬼鬼祟祟的；等他一走，我來到樹旁，在樹根處的一個洞中找到了骷髏鑰匙。哈哈！我太高興了！眞是皇天不負苦心人啊！

另外裝備店中的那名鐵匠Tactus ，由他的話可以知道他是支持Blackthorn的，於是我適度地表示贊成，他非常高興地說：「你可以去見見我的一個朋友，他是Blackthorn的親信，也就是住在Yew城的Judge Dryden 法官，向他詢問有關高壓組織的事，並且告訴他是我叫你來的，你會得到一些有利的消息。」

Empathy Abbey

離開Minoc ，我不斷想起Tactus 所說的高壓組織，它們一直是反抗軍的死敵，不知Iolo 怎樣了，所以我想出一個計謀，要Geoffrey 及Katrina潛入高壓組織，以便收集情報；一有動靜，盡快聯絡Iolo 把消息帶到Empath Abbey來。他們兩個立刻前往Yew城，而我們也在三天之後到達Empath Abbey 。

我們在Empath中獲得許多重要的消息：由Lord Michael的手中取得抓鉤並且問得一些關於Shadowlord的情報，他要我去大沙漠找一隻惡魔以獲取得更多的消息。另外聽到火焰守護者Barbra 的一段話：「我看過一位偉大的人被關



在一個遙遠的地方，並看到他穿過一面鏡子。」在城內的一名叫Hardluck的人也說出了一段重要消息，他說：「Blackthorn 原來是個好人，但是自從可怕的Shadowlord 出現後，他就變了，只有傳說中的勇士能奪回他那失落的靈魂。」一個叫Tim 的吟遊詩人說：「自從Lord British 失踪後，王城中一名忠心的樂師Kenneth就離開王城四處旅行，他也很用心在學習Lord British 最喜歡的樂曲Stone；據說在某個特定的房間，彈奏樂曲便可以打開密門。」

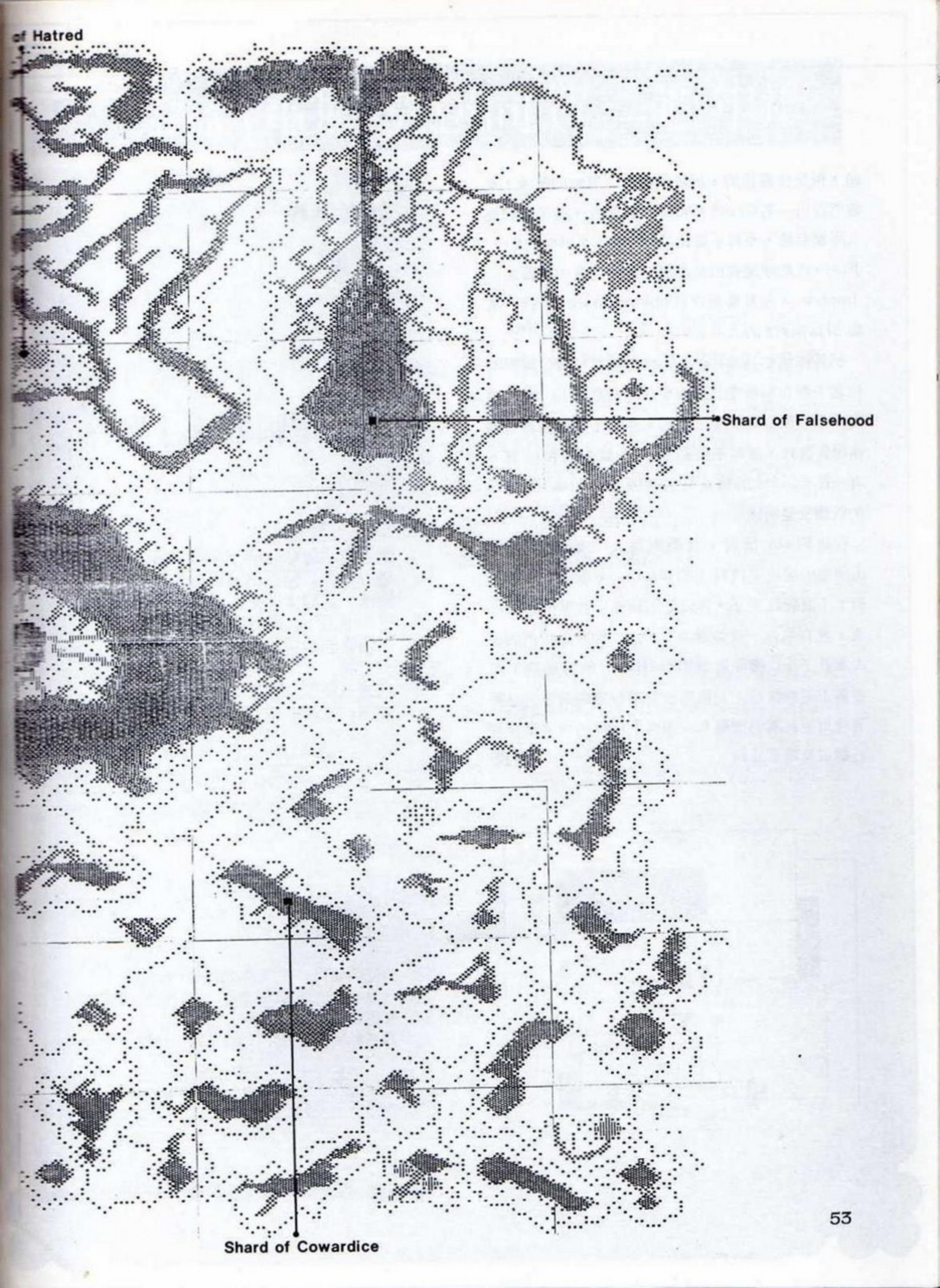
這時Iolo 由Yew 來到Empath Abbey ，他說：「Geoffrey 和 Katrina已經混入高壓組織了，我們現在去Skara Brae 找一個名叫Flain的人，以便取得它們的通行密碼。」

邪惡的高壓組織

依據Judge Dryden 的指引，我們進入Skara Brae 中的塔樓除去五隻蝙蝠後，才在二樓見到了高壓組織的領導人Flain。我們一一回答了他的問



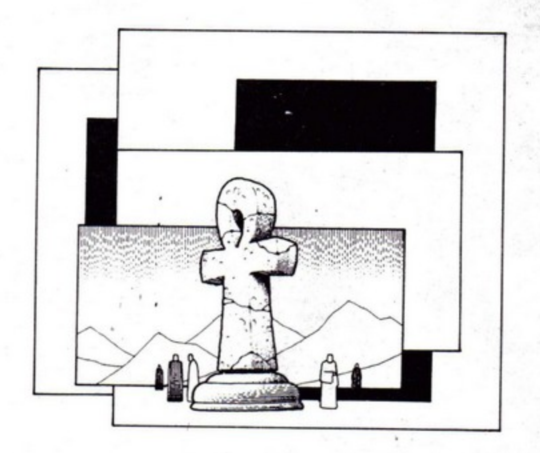
創世紀V地底世界地形圖
Shard
護身符


of Hatred
Shard of Falsehood
Shard of Cowardice

題，但是他夠狠的，居然提出一項可怕的要求，要我們說出一名Great Council的成員，爲了順利混入高壓組織，不得不道出Yew 城的Felespar。Flain欣然確認我已是高壓組織的一員，密語是Impera ，並且要我立刻到Windemere 去找一名叫Elistaria的人。

另外在城中找到Saul ，得知龍葵和曼陀羅根的位置；而在樹林中找到的小孩，居然是Froed，他說：「如果你曾經見過我的父親，希望你能幫我向他說我很好，請他不要擔心。」城中的醫院裏，有一位Kindor的病人也告訴我Spirituality神殿的祈禱文是OM 。

根據Flain 所說，我們來到大陸東北方一座群山環繞的堡壘，找到了Elistaria ，他說：「喔，對了！我記起來了，你就是組織在反抗軍中的滲透者，現在給你一枚徽章，有了這個你就是我們的正式成員了；以後你遇到Blackthorn 的守衛時，只要戴上這枚徽章，說出暗語就可以自由通行。」接著我用反抗軍的密碼和一個叫Thrud的換來幾套寶石劍以及寶石盾牌。 〈待續〉



精訊電腦邀您同賀二週年慶

當時令漸近中秋，也就是「精訊電腦」創刊屆滿二週年的日子。「秋收」一向是農人檢視一年辛勞成果的重要時刻，「精訊電腦」在邁向第三年之際，回首深思過去一年電腦資訊業界的種種突破、變革、消長，本刊在掌握資訊的報導上，或明快，令人喝彩；或漏失，引人扼腕。為感謝各位讀者在過去一年來的熱烈支持與批評建議，「精訊電腦」決在因郵費高幅度漲價的壓力下，不得不提高售價之前，籌劃一個訂閱抽獎活動：

凡於十月十日前訂閱「精訊電腦」一年者，新訂戶為1,000元，續訂戶為 900元，同時可獲贈一套原版遊戲軟體封面筆記本和二百元折價券一張，並憑劃撥單參加抽獎。本刊訂於十月十五日上午十一時假社址舉行公開抽獎，希望各位讀者一本支持之心，與我們分享二週年的喜悅，並同步邁向下一個新紀元。

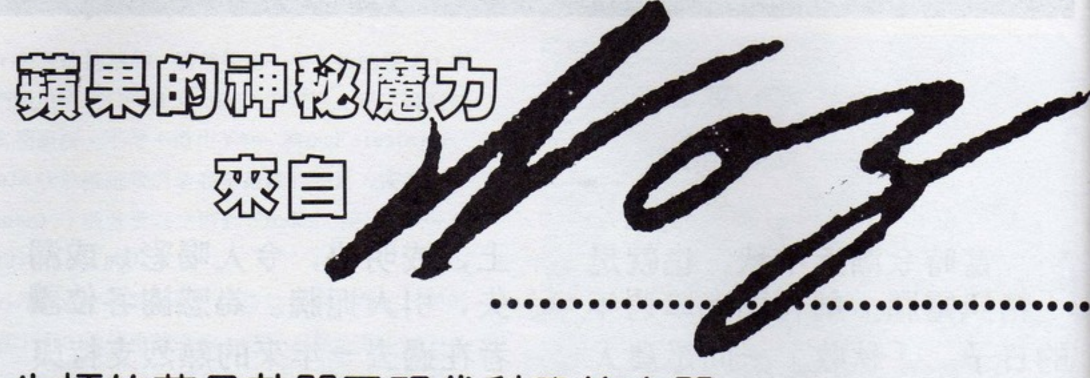
頭 獎/一　名　手握型讀圖機一部
二 獎/二　名　DFI MOUSE一套(含HALO PAINT & GRAPH)
三 獎/五　名　精訊電腦雜誌一年期
四 獎/十　名　精訊電腦雜誌半年期
五 獎/二十名　精訊資訊二百元等值套裝軟體

☆精訊電腦雜誌自十月號第二十五期起，零售調整為110元，半年訂價為600元，一年1,100元。




/林繼文譯

蘋果的神秘魔力來自



牛頓的蘋果敲開了現代科學的大門
Woz的蘋果則開創電腦科技的王國

> 編按：面對日新月異競爭激烈的科技市場，蘋果（Apple）電腦公司的未來發展前途如何？Jeff Cable這位Incider雜誌的特約電腦顧問兼應用軟體專家，為您訪問了Apple的原設計者之一 Steve Wozniak，揭露Apple Ⅱ的魔法傳奇。

問：有沒有什麼重要的原因促成Apple Ⅱ當初的成功。

答：Apple Ⅱ的成功來自Apple公司的健全組織——極力開拓新市場的業務人員和熟悉專業科技的生產人員。他們有相當優秀的產品規劃和後續支援，並且不斷地開發新產品，尤其是在剛開始的幾年，這一點非常重要。

其中，最主要的科技因素大概就是Apple採用了很好的RAM。早期的玩家都喜愛隨便使用一些便宜的晶片，例如靜態的RAM。而我則採用4K的動態RAM，像Apple Ⅰ和Ⅱ，雖然這在設計上是比較困難。當初我們選用的便是目前已成爲標準的Intel公司的4K RAM，這也是Apple致勝的主因。因爲兩年之後，我們在電腦市場上遭遇到兩個對手：Radio Shack公司和Commodore公司，不過它們的電腦沒什麼擴充性，頂多到4K或8K而已；以此來運作一個執行系統都不夠，所以必須要再回去設計一個新的、具有更大RAM的電腦。他們花了相當多的時間來做擴充上的研發，以時間換取空間，相形之下，我們就贏了；因爲我們原先的Apple Ⅱ有48K的記憶體，對市場而言，Apple算搶先了一步。

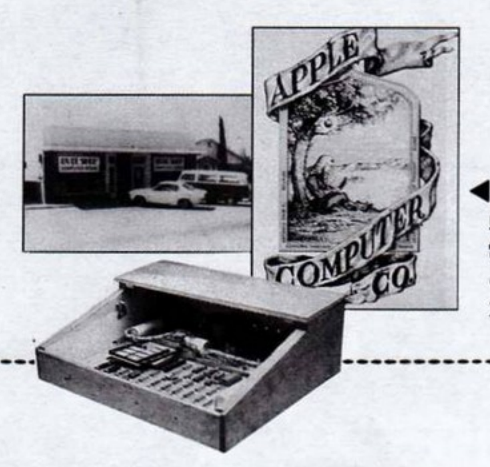
問：對於未來，Apple Ⅱ有什麼致勝之道？您認爲Apple Ⅱ的市場生命還有多久？

答：Apple Ⅱ最重要的競爭點在於它的恒久性——不斷地開發擴充設備，提供完善的維修服務，讓使用者有更好的系統軟體、各式軟體與週邊設備可資運用。

在蘋果公司內部有好長一段時間流傳著一句話——Apple是唯一的。而Macintosh和Apple Ⅱ是沒什麼好爭的，它們彼此需要互補。Apple ⅡGS的鍵盤跟Macintosh有同樣的連接器，SCSI埠的硬式磁碟系統在這兩種產品上都可以使用，顯然這是Apple Ⅱ最有利的地方。未來Apple需要更積極不斷地革新發展保有其



▲ 冥鴻混沌，乍閃一道瑰麗奇彩—Steve Woziak，展現 Apple Ⅱ的魔宮神話。



早於1976年Apple電腦剛問世時，Byte Shop電腦展售店訂購五十塊Apple Ⅰ的主機板，W-ozniak的合夥人 Steve Jobs即以此開創其鴻圖大業。

生命，增加新的功能容量以因應時代需求。目前Apple Ⅱ仍然受到肯定，我希望繼續發展下去，縱使今天被淘汰了，它還可以藉由大家對這部電腦的喜愛，延續另一個十年的生命。

問：您早年開發出來的Apple，到現在有什麼樣的演變？

答：早年的發展很慢而且艱難，現在則快多了。使用早期Apple系列產品的人可以看得出來，對主機的運作速度和記憶容量的更高要求是電腦發展的下一波重點，而且很明顯的在五年前個人電腦就已經進入十六位元的領域；但當八位元的Apple Ⅱ問市，而Apple公司的員工却仍勉強使用Apple Ⅰ，這時內部問題就產生了。

問：當初Apple公司裏有人堅持Macintosh推出後便終止Apple Ⅱ的生產，和你個人是不是有摩擦爭執？

答：也沒什麼，我只是靜坐在那兒不爭辯。可悲可嘆的是Apple Ⅱ和Macintosh花了Apple公司不少錢，而却對一項仍有潛力又值得開發的產品竟予以漠視，Apple Ⅱ就被遺棄了。現在還有那麼多人喜愛這部電腦並使用它，Apple Ⅱ根本不該被遺忘！

由於Apple公司的獨占經營心態——只此一家，別無分號，使其在開發成功Mac及Apple Ⅱ之後，便停止生產Ⅱ系列。事實上在其他三流公司還來不及發展Apple Ⅱ的相容機型時，實在不該停止其生產。

問：您認爲目前Apple公司對Apple Ⅱ系列投下足夠的時間和財力嗎？

答：已經投下不少經費和人員。從事Apple Ⅱ系列研究發展的都是Apple Ⅱ的愛好者，他們相當積極。

問：您認爲Apple Ⅱ系列會和Macintosh競爭市場嗎？

答：那不是由Apple來決定，而是取決於消費大衆。公司可以決定機器塵封庫存或市場競爭，抉擇終究操在於消費者。

問：依您之見，Apple最適用在那些方面？

答：活潑生動的教學和聲色俱佳的遊戲。Apple電腦的應用也很廣泛，有些人需要文書處理，有的人則要做資料儲存，這一些均可適用。它適合要求工作簡便，不喜複雜瑣碎的人。Apple Ⅱ可以執行繁雜的工作，使你能輕鬆的如期完成進度；我不知道目前這一方面還有什麼電腦可以比得上。

問：您覺得Claris Coporation的產品如何（Claris

是Apple Works的製造商)?

答:我評論一項產品是不會管誰在經營該公司?其背景、公司組織如何或誰在主持?然而我會以其產品的優劣來評斷一家公司的等級。

問:您認為Apple Ⅱ未來的發展市場在那裏?

答:在學校和相關(美國)市場。很多家長買ⅡGS給孩子,因為學校就有很多ⅡGS 。在家裏,那更是一部老少咸宜的電腦。〝The Print Shop〞彩色列印程式的效果就是Macintosh所不能及。有人想藉商用電腦把家庭辦公室化,但是要取代Apple Ⅱ教育性、娛樂性的價值,還是要很長的一段時間。

問:今日的科技突飛猛進,您認為有那些足以對未來的軟、硬體產生深遠的影響?

答:微電子(Microelectronics)——使晶片可以儲存更多的資料,影響所及將從中央處理器(CPU)到唯讀記憶(ROM)和隨機讀取記憶(RAM)的晶片。

問:您希望Apple Ⅱ有什麼樣的革新?

答:現在的Apple Ⅱ需要更快速的操作系統,Apple公司要加強它的速度與效率,以及操作的第一優先次序要順暢。如果我們也有個Andy Herzfeld(Macintosh的主要開發者)大展長才的話,Apple Ⅱ必定可以跟Macintosh相抗衡了。

問:十六位元的Apple ⅡGS 是不是要暫停發展,不致於跟Apple的其他電腦產生市場上的競爭?

答:不,不是的。Apple公司曾花費相當多的人力物力在暫名為〝Apple Ⅱx〞的十六位元機器上,它的運作速度、記憶容量遠較Ⅱ為佳,並且採用了Mac的介面視窗方式,尤其音效上的突破和畫面色彩解析度的激增更是該機型的特點,這也正是日後ⅡGS(Graphic & Sound)的前身。

問:您如何改進ProDOS?

答:最重要的,Apple的發展人員必須加快ProDOS的速度。其次,ProDOS必須增加系統檔案的功能,類似MS-DOS或CP/M,加入這些功能可以使操作系統更具效率。

問:您認為CD-ROM(唯讀記憶的雷射光碟,雷射唱片上一種特大容量的儲存媒介)對Apple Ⅱ有什麼影響?還有您認為 3.5 英吋的磁片會不會是未來的主流?

答:我想未來五年會是以 3.5 英吋運作的天下。CD-ROM很令人傷腦筋,這跟科技應用倒沒有關係,問題是我們人類頭腦是否需要如此龐大的資料,一旦擁有如此便利取用的大量資料,要大腦做什麼?我們是需要這些資訊呢?還是為資訊所困而不知所措?

問:連線網路對未來的Apple Ⅱ有什麼影響?

答:很難說,已有很多連線像Corvus 可在教室裏讓學生和老師共用一具硬式磁碟。我曾看過IBM 的一些連線設備,老師可以在某個地點掌握所有學生的活動情形,我不知道那實不實用,但這樣很好。



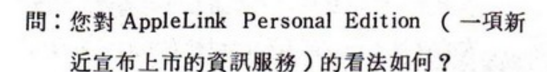
▶ Apple Link Personal Edition提供各種快捷的資訊服務,和有關Apple公司、產品的獨家新聞。



蘋果公司的創意服務部門。



1987年1月在蘋果十週年慶上，Woz獲頒服務十週年榮譽別針。



問：您對 AppleLink Personal Edition（一項新近宣布上市的資訊服務）的看法如何？

答：這很好啊！製造者可以提供關於CompuServe的記憶容量和執行功能上的服務。過去你需要資訊時，會加入一個俱樂部，但那只能符合某些特殊的項目，現在則是垂手可取，AppleLink是解決難題的高手。基本上，你可以找Apple幫忙。甚至在凌晨三點，你可以獲得解答，隨時記錄下來，很不錯！

問：將來是不是有那麼一天，每一個人都有電腦，就像今天使用電話那樣普遍？

答：不會，不是每個人，也許三分之一吧！只有大專程度以上或中上階層才需要使用。我所見到的是窮人的社會對電腦無所求，他們要的是食物，他們不會去買電腦，甚至連打字機都沒買過。

問：您目前在忙些什麼？

答：趕上社會時代的潮流，我也算是個名人吧！會談啦，一半時間做家庭主夫，看看新房子怎麼樣，當然還有在CL9 這裏工作。（1986 年Wozniak創立一家新公司CL9 ，專事發展一項電腦遙控裝置——C.O.R.E.，目前C.O.R.E.可適用於Apple Ⅱ上。）

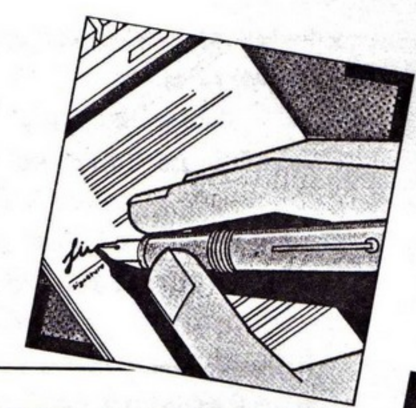
問：您想過開發另一種電腦嗎？

答：當然有，但必須有完整確切的概念，而且我還要再進修，就像當初設計 Apple ⅡGS 時一樣，我要有一個全新而且適切的途徑才著手進行。也許我會靈光一閃，就像當初發展Apple 電腦，每個人既疑惑又讚佩地說「你怎麼能搞出這種東西？」。新電腦可能會適用於家庭，強調彩色的畫面和不同的輸入設計，而且最重要的是簡易上手。

問：您覺得大家仍視您爲Apple Ⅱ之父嗎？

答：我覺得很高興，無論走到那裏，大家還是很尊重我。我總覺得自己是Apple Ⅱ發展史上的一個鬥士，因爲在Apple 公司大部分員工將注意力放在其他機型上時，我仍舊是 Apple Ⅱ的忠實使用者，我希望透過我的實例能讓他們暫緩脚步稍事回顧，回顧曾經輝煌一時仍潛力無窮的Apple Ⅱ！

西門孟信箱



◘手札

嘿！大家好，開學了！暑假作業趕好了嗎？若沒趕完也別太激動，船到橋頭自然直嘛！

首先告訴大家一個好消息，大家千盼萬盼的新版PC PaintBrush已經登陸了，全名爲PC PaintBrush Ⅲ，怎麼樣，名字很正點吧！但中南部可能不會這麼快出現，等些日子就有了。但好消息之後的就是壞消息，PC PaintBrush Ⅲ的Scan功能不見了！眞是◎△＃的可惡！

此外，dBASEⅣ也尚未出現，只有流言四播，與當年dBASEⅡ到dBASE Ⅲ的情景差不多，所以大家還是別急。

◘問答錄

西門孟先生好：

小弟有一事不解，能否請爲我解答，就是………SAVE〃　〃，P要如何破解？謝啦！

永和　安邦華

安邦華讀者你好：

好吧！我就破例一次教你破解的方法，但只此一次，下不爲例了。

依下列步驟進行：

⑴你的主機要有BASIC ROM，找到一個二萬多K的BASICA的版本，進去後鍵入：

```
DEF  SEG
POKE  1124，0
BSAVE 〝UNP〞，1124，1
```

⑵再將有保護的程式Load進來，鍵入：

```
BLOAD 〝UNP〞，1124
```

如此就大功告成了，但別忘了要把破解的程式儲存起來，免得又要再做一次。假如沒有BASIC ROM，拿出「血型占星術」的磁片，打入BASIC RETURN ，如此你就有「暫時性」的BASIC ROM了。希望你「破解愉快」。

西門孟先生您好：

本人曾看過精訊雜誌介紹一系列Sierra公司出品的文字冒險遊戲，如「金牌警探」、「太空密使」等，都有儲存遊戲的功能。但是每當玩到中途想儲存進度時卻無法存下來；依精訊指示可用B磁碟機來存，我放入一片已FORMAT的磁片，卻不知要打入什麼檔名。是否須在空白片上先建檔？還有，TURBO主機要如何開啓？若蒙告示，感激不盡。

台北市　潘小弟

西門孟信箱

潘小弟讀者你好：

這是操作的問題，程式並不是要求你輸入B磁碟機的檔名，而是輸入B磁碟機的目錄名稱。你只要鍵入

B：\ RETURN

就可以了，在此之後它才問你檔名，隨便給一個名字即可了。

第二個問題必須問你的電腦廠商；每台Turbo的主機都不盡相同，有的是在鍵盤上按 CTRL—ALT — ⊞ >和< CTRL—ALT— ⊟ >，有的是在主機外面有按鈕，有的則要打開主機來調整 Jumper，還是問問賣你電腦的人吧！若是他也不知道，就該向廠家要一份原文電腦主機板的技術手册查閱一番。

西門孟

西門孟先生您好：

精訊20期介紹了手握型讀圖機（HS-2000），21期又有李昭智先生所介紹的圖騰（Totem）一文，我突發奇想：是不是可以用HS-2000、圖騰和倚天中文來做一個中文RPG呢？先將各圖畫在紙上再用Scanner讀入：Scanner $\xrightarrow{Totem}$ Paint Brush $\xrightarrow{Totem}$ Basic 然後為Basic的BSave，BLoad 所控制，但我這構想出了點小問題，還請勞心代籌一番：

(1)這個構想是否可行？（當然，這種中文RPG 畫面當然不會動，但於願足矣！）

(2)我用BSave存下圖形後再BLoad時，圖形是稀稀落落、支離破碎的，請問如何使原圖再現？

〔環境〕：PC-XT相容機種，4.77MH₂，倚天中文系統下的ETBASIC內（皆為Ver.1.50）這個程式只是我的試驗而已，不是我RPG的一部份）

〔程式〕：(一) 10

220（產生圖形）

230 DEF SEG = &HB800：BSAVE " TEST.PIC "，0，&H4000：DEF SEG

（結果）：Test Pic經DIR查證存在，有一萬六千多個Bytes。

(二) 10 CLS：KEY OFF

20 DEF SEG＝&HB800：BLOAD "TEST.PIC"，0

30 DEF SEG

（結果）：有圖形出來，但有點像「漁歌麻將」片頭畫面一般，掃描了螢幕一遍都不清楚，電腦又掃描了其他部份三遍，待支離破碎的畫面快清晰時卻停止掃描了（本已認定我成功了，畫面會像漁歌麻將般越來越清楚，卻不然）。請問這問題如何解決？我不喜歡這種漸層式的顯示法，有沒有方法像其他Game顯示畫面般一下就出來？或者使用BSave BLoad 根本上就是錯的？

(3)如何像「國王密使」般最底下留二、三行顯示文字，螢幕上捲時會在圖形底部消失而不致破壞圖形呢？

(4)21期的「西門孟信箱」提到破解Basic的Save " filename "，P的方法，是否也可以教教我呢？

西門孟信箱

番。

高雄市　林文鵬

林文鵬讀者你好：

很高興讀者支持這個專欄，但除此專欄外，也希望你能多涉獵書坊的書籍，如此助益會更大！

以下回答你的疑問：

(1)若要我睜著眼睛說瞎話，我可以說有，在22期紀逢時先生介紹的「鋼琴大師」便有此功能，其實精通程式者皆可做出這種效果來；但ＰＣ的喇叭設計十分簡陋，只有一個聲道，喇叭的ON及OFF動作太簡單，音效太差。「鋼琴大師」是ＰＣ的登峰造極之作，而且是沒有版權的軟體，你可找來試試看。

(2)用魔鍵叫出讀圖機掃描出的照片？我想當然有問題，你不妨用PC PaintBrush試試。

(3)在「倚天」的使用手册第九章有詳解，可以買本參看，若是輸入以下的一行BASIC程式，可得到很大的字（或許不太好看）：

```
10 PRINT  CHR$(27);"T24, 0 ,0 , 5
,17 / 17, X ;我"
```

不妨鍵入看看。

(4)只要手續正確，參照本期解答即可。

(5)不知道你說的兩個字是哪兩個，若是正正方方的字便是用放大字體做的，若是很漂亮類似書法字體便是用讀圖機處理的。

希望你有收獲　西門孟

西門孟先生：

您好！很冒昧寫信給您，只因為本人在學習電腦過程中遇到一些問題不得其解，特此求教：

(1)本人使用BASCOM.COM檔，將 BASIC 程式Compiler時，發現有許多BASIC的指令不為接受，是否有辦法讓其能使用；或有什麼較進步的軟體，能將BASIC或其他語言程式Compiler？

(2)經過LINK 連結程式，將BAS型態的檔案，轉換成EXE型態的檔案，是否有辦法將其再轉回？

(3)BASIC程式被以P方式存檔後，如何再能看見程式。

台南　黃志明

黃志明讀者：

許多人編譯BASIC時都有許多困擾，茲為你一一解答：

(1)BASCOM.COM是Microsoft公司早已放棄的軟體，早在數年前就改由Quick BASIC 代替。如今Quick BASIC 已經出版至4.0版，我曾提筆在十七期上介紹過，所有BASIC指令均能使用，並可在Hercules上繪圖，速度相當快，相信不致令你失望。

(2)不可能，這問題以前就想過了，有句成語可形容：「覆水難收」，否則以C語言寫好的EXE 檔，轉回到BASIC的檔，是不是匪夷所思？

(3)見信件一的回答

對Quick BASIC 若有問題，歡迎來信。

西門孟

西門孟先生您好：

6月份的「精訊電腦」你提到的「編譯博士」，是不是把BASIC的程式轉換成EXE檔？下列幾個問題要請教你。

(1)利用開檔方式來存圖形，在取讀方面相當耗費時間，有沒有更快的方法？

(2)我購買了你製作的BASIC「磁片書」圖形可在"A＞"下執行，但是將我的程式編譯後，卻無

法順利執行，能告訴我原因嗎？

(3)如何使 CTRL －C失效？

(4)BLOAD，BSAVE，POKE，PEEK，指令要如何使用以叫出圖形？

(5)上回書中提到的「圖騰」是否有售？

台南　黃志中

黃志中讀者：

編譯博士是把DBASEⅢPlus的程式轉成EXE檔，與BASIC無關。解答如下：

(1)解決之道，簡單地說，有二：一是用Quick BASIC來編譯可以加快速度，二是改用 BSAVE來代替OPEN，但必須熟悉「DEF SEG＝」和「VARPTR」指令以及資料形態，不妨找找BASIC語言書上的解釋。筆者建議先用第一方法，比較省事。

(2)「磁片書」每集至少有十個範例，每個範例均包含了主程式，而且可在DOS中執行；我是用Quick BASIC 來編譯的，若使用Quick BASIC 4.0 ，先在DOS執行QBHERC.COM，就可以用SCREEN 3 來繪圖，這是原因所在。希望你從「磁片書」的範例中得到繪圖的靈感。

(3)BASIC有ON KEY GOSUB指令，運用那些指令羣足可符合要求，不過還是有缺陷，還好是在編譯器中設定取消CTRL—BREAK。至少用ON KEY的方式，日後程式馬戲團中自有介紹。

(4)你的問題太籠統了，僅茲寫出語法如下：

```
BLOAD "Filename", Start
BSAVE "Filename", Start, Length
Poke ADDRESS, number
Peek ADDRESS
```

本期的程式馬戲團已介紹Poke和Peek 的妙用，至於BSAVE與BLOAD就留待日後了。

(5)有的，請向精訊劃撥或至精訊經銷商購買。

從你的問題看來，尚有待學習，加油吧！

西門孟

西門孟先生您好：

連續幾期的西門孟信箱，使我們讀者受益匪淺，但心中仍存無限疑惑，手忙脚亂之際，煩請大師指教一二了。

(一)您曾經提到使用不正常的Format 可達到保護的效果，不知是指磁片或檔案的保護。而檢查Format 之程式又爲何？，難道是以批次檔寫成的嗎？

(二)聽說 copy 指令後加上某一參數會使檔案名稱消失（即DIR無法顯示），有這回事嗎？

(三)若在倚天製作支檔（如 test ），鍵入md test後，按住Alt 不放，於右邊數字鍵打入225，再按（ENTER）；則此支檔只能在倚天系統才能進入，若是英文處理系統就無法進入了嗎？

(四)請問市面上大部份的電玩程式，都是以何種語言寫成？而各種語言都能讓PCTOOLS讀出來嗎？很高興您能抽空分擔我的困難，只希望您能給我一個滿意的答覆，不勝感激。

知道你製作了「磁片書」之後，我知道另一個時代又要來臨了，當然我是不落人後的，並支持您能開發出更新奇的軟體。

台北　呂建志

呂建志讀者您好：

(1)保護的原理是沒錯，但我個人並不太瞭解細節，多半的保護程式均以組合語言寫成，至於保護磁片或檔案並不重要。

(2)沒這回事，我已經查過有關DOS 3.3 的書，欲使檔案隱形（ Invisible ）的方法很多，其中之一是用PCTOOLS的(A)TTRIBUTE功能，設定Hidden爲ON即可。

西門孟信箱

⑶Subdirectory不是支檔，而是次目錄。ASCII碼的255是個未完成的工作，ASCII 255與ASCII 32看似一樣，都是空格，其實DOS層區分其中之不同，而加以判斷，許多人有PC卻不知道ALT鍵的特殊功能，其實問題與倚天無關，只要在英文系統下以ALT鍵配合數字鍵，照樣能進入該次目錄；也可用PCTOOLS來進入或更改名稱。此外，還有Norton Commander和Norton Utility的NCD，都算是殊途同歸，255碼放在檔案名稱中更好玩！

⑷PC的電玩大都以組合語言居多，其次是BASIC或PASCAL，最後才是C語言。若是投幣式的大型電動則多以C語言及該公司自行發展的Game－Language來製作。

又在PC上只要是檔案，PCTOOLS都能讀出。而「磁片書」製作目前以中級以上程度的BASIC玩家爲主，日後會出現更廣泛且完備的版本。

西門孟

西門孟您好：

最近購買一套「血型占星術」，並且不小心破解了保護引發下列問題，希請大師指點迷津。

1. 血型占星術的圖案是用什麼繪圖系統繪製？又如何尋得此系統呢？
2. 血型占星術中有一些提「圖型」的程式，而本人的「PC Paint Plus 2.00」所繪圖型並不適用，可否另謀解決之道？
3. 在「ETBASIC」中，我用〝GET〞存入一個圖型，再將圖型陣列的內容，轉到另一個陣列，〝PUT〞另一個陣列卻有〝Illegal function call〞的訊息出現，這是什麼原因，是否可解？

台中縣　陳建宏

陳建宏讀者你好：

保護被破解倒是無妨，只是別拷貝給別人！

⑴「血型占星術」是我一年前的作品，圖用PC PaintBrush 2.55版畫出，由於當初並無「巧匠」一類的作品，因此須反壓縮，十分辛苦；現在PC PaintBrush Ⅲ都出來了，到軟體中心找找吧！

⑵是PC PaintBrush plus而非PC Paint Plus，不一樣的。

⑶你所謂的「轉到另一個陣列」，過程有問題，應該改以POKE，PEEK方式來轉，或是根本別轉，否則麻煩很多。

西門孟



◆程式馬戲團

此次是個十分簡短又實用的程式。相信許多人的程式一定被鍵盤弄得亂七八槽的經驗，若是能重設鍵盤（清除），即可輕易解決；這個程式最好是當成一個副程式呼叫，若熟悉PASCAL及C語言的讀者請自行依原理修改即可。

```
1000 DEF  SEG＝0
1010 POKE  1050 , PEEK ( 1052 )
1020 RETURN
```

／鄭明輝

遊戲尅星

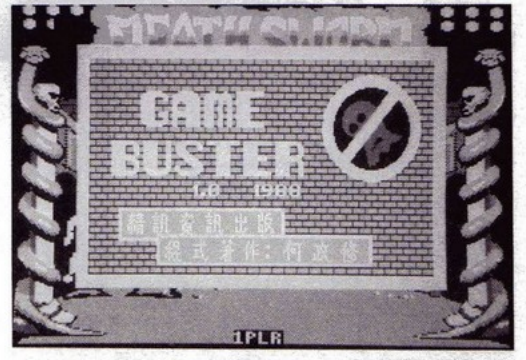
攻欲致其勝　必先利其器

或許你有過這樣的經驗，玩「極地之狐」時幾乎已經找到敵人的基地了，卻因爲沒有飛彈或是氧氣存量耗盡而飲恨，或是在「銀河鐵衞」中只因一時得意竟忘記補充能源而被敵人蜂湧圍攻，終至無法挽救諾凡尼亞的命運。也許你曾想成爲「保皇騎士」中的英雄，卻因資金不足而不得不棄械稱臣，數不盡的征塵往事，只因技不如人，每每於最後關頭飲恨黃泉。尤其是在AT那迅雷不及的速度，功敗垂成的遺恨，怎不令人痛心疾首，恨不得將電腦摔爛！

今天這一切慘痛的回憶都將雲煙消散，只要你有了Game Buster 再也不用擔心遊戲的困難度是如何地高，AT的執行速度是多麼地快；像保皇騎士只要財囊飽滿，那怕不能稱雄天下？如果極地之狐有取用不盡的飛彈和氧氣，又何愁外星人不俯首稱臣？諸如此類心願，皆可藉由Game Buster 來爲你完成。

也許你以爲，這只是個類似PCTOOLS的磁片資料修改程式而已，那你就大錯特錯了；磁片中的資料是死的，有誰能將保皇騎士的錢改出來？或是爲你的飛天戰神加能源？所以，Game Buster 能爲人所能，亦能爲人之所不能。

簡單的說吧！Game Buster 是個記憶體長駐程式；需要的時候，它可以從記憶體中找出你所要的資料，並進而修改這些資料，像戰場之狼的人數、



①Game Buster的標題畫面

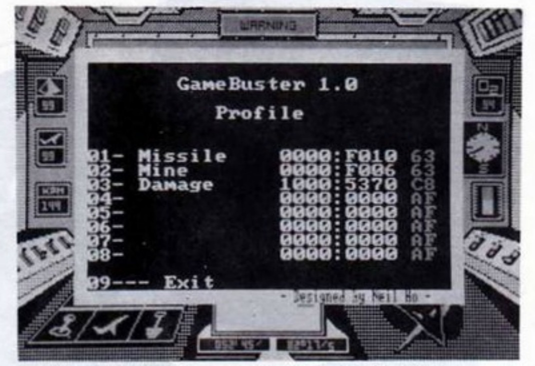
手榴彈數目，或是飛天戰神的能源，保皇騎士的資金等，都可以經由Game Buster改出來，而且可隨時再修改，這是PC玩家的一大福音喔！如果你嫌AT的執行速度太快，玩動作遊戲時來不及反應，也可以Game Buster設定執行的速度，甚至於可以設定成慢動作，用分解動作來完成較困難的部份，需要時再切換回來；這個功能可是前所未見的創舉，解決了使用AT玩家的一大困擾呢！

也許如此介紹之後你對這個軟體仍有所存疑，舉個例子來說吧！像保皇騎士，衆所皆知只要資金足夠，就可以招聚千軍萬馬，殺得敵人片甲不留，因此我們的焦點集中在金錢上。

一開始你會有自己領地的一筆收入，進入 Buy Home Army的項目中，用Game Buster切下來，輸入目前的黃金數目然後花掉一些，再切下來並輸入剩餘的黃金數目，再花掉，再切下來，反覆數次，由於程式中儲存黃金數目的變數值會隨你的花費而減少，Game Buster便從記憶體找出數值變化方式相同的位置，範圍縮小到最後，便可以找出儲存黃金數目的變數位置，進而修改黃金數目，筆者拿到Game Buster時，半分鐘就找到保皇騎士



③主功能選擇畫面



②你看連鍵盤鎖住的「極地之狐」也難逃掌心。

的黃金位置，但第一次只找到一個位元，最大到25.5；根據電腦原理，該位置的下一位元會是數字的較高位，所以再往下改一位元，改出32767的黃金數（兩位元正負號表示法的最大正整數），這個數目可說是花用不盡了。不過可別樂極生悲，筆者曾因改得太多而被敵人夜襲偷走一萬多的黃金，再玩下去太累了，只好重來。

總之Game Buster是玩Game者必備的一個軟體，一切資料皆難逃其掌心，而且無需擔心AT的執行速度太快，這眞是太美好了！讓我們一起進入這個奇奧的世界吧！



④分析的結果只剩四個位址有可能

/葉堂祺

如何同時掌握蘋果電腦與藍色巨人？



現今電腦界中，蘋果電腦公司(APPLE)與國際商業機器公司(IBM)，無疑是兩個最大的主宰，但彼此各據一方互不相讓，如何同時享有兩大電腦集團的資源，每一位使用者莫不衷心期盼；APPLE在這方面的努力似乎一直不遺餘力，反觀IBM的表現則總令人洩氣。不過如今雙方已經有互相對等的產品出現，這對於APPLE或IBM的使用者來說都是一大福音。這些產品分別爲PC Transporter(可讓Apple使用PC軟體)、ENVOY(可讓Apple使用PC的Drive)、Trackstar 128 (可讓PC使用 Ⅱe 的軟體)和Match-Point (可讓PC使用Apple的Drive)等四張介面卡。

PC TRANSPORTER

此卡在精訊電腦十三期上已經介紹過，茲不重述，僅提出一些使用者的心得供大家參考。

PC TRANSPORTER可使Apple成爲一部與PC相容的電腦，不過並非百分之百相容；軟體測試的結果顯示，像WordPerfect、WordStar、Lotus 1-2-3、Microsoft Works、Norton Utilities、Side Kick和SuperKey等等，皆可以正確無誤地執行，而Applied Engineering公司也承認附有保護的Game，和操作速度超過 1200 bps的通訊軟體是無法執行的。

PC TRANSPORTER最大的好處是可以在同一系統中執行Apple軟體和MS-DOS程式，並且在同一張桌上使用相同的週邊。PC常用的一些功能鍵在Apple的鍵盤上雖付之闕如，不過PC TRANSPORTER的手册中對這方面有詳細的介紹，並且配合一張鍵盤圖表說明。另外系統配置公用程式(Configuration Utility)中，也有呈現鍵盤圖表於螢幕上的功能，以顯示功能鍵。

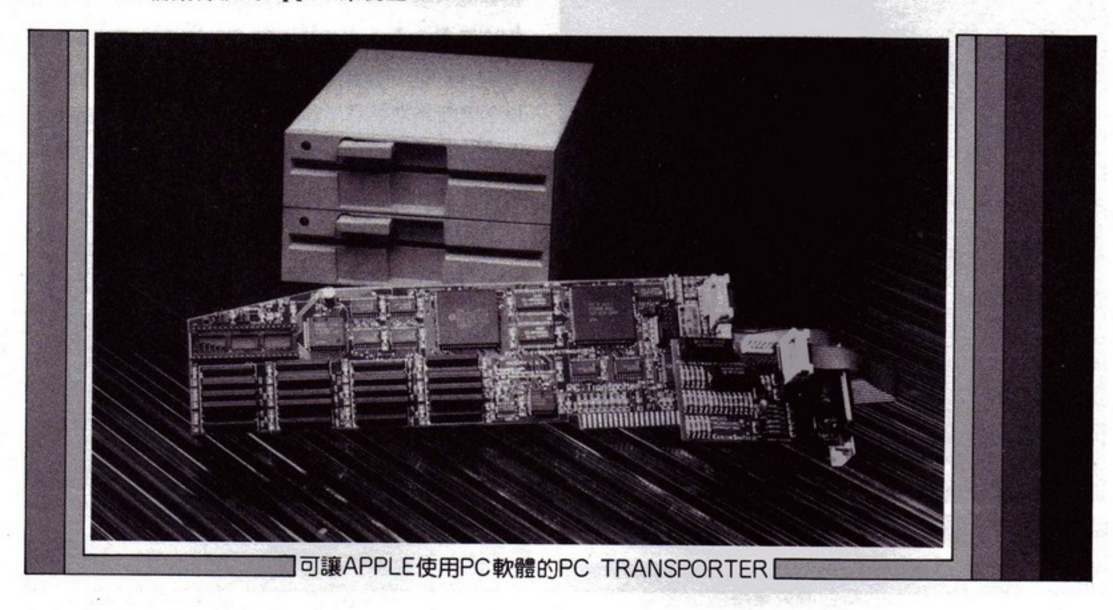
若要列印時，PC TRANSPORTER會轉換MS—DOS 列印訊息成爲Apple訊息，直接驅動正在等待的 ImageWriter Ⅱ，甚至Apple的單鍵Mouse也能透過PC TRANSPORTER,模擬爲多鍵的PC Mouse。

就程式執行的速度測試方面來說，一個沒任何動作的廻圈在PC TRANSPORTER上執行,要比在4.77 MHZ的PC快了1.9倍，整數乘法廻圈則快了3.6倍，其他速度比率範圍比XT速度快2.1倍到2.5倍，或是比AT速度快0.4倍到0.9倍。而磁碟機讀取檔案速度上測試的結果，也顯示了PC TRANSPORTER比PC的速度快一倍。一般來說，因爲PC TRANSPORTER使用了NEC V30晶片，可使CPU的速度比原先PC快2.3倍。

就檔案格式方面來說，Transporter Utility可以轉換ASCII檔案，由MS—DOS格式到ProDOS格式，並且還可以在ProDOS磁片或Hard Disk上規劃一個空間供MS—DOS檔案存放，所以你可將MS—DOS檔案轉移到Apple 系統上。

但是PC TRANSPORTER也有其缺點，諸如無法使用高密度的5.25″軟式磁碟片、新式1.44MB 3.5″軟式磁片，此外也無法使用擴充槽做升級微處理機（將80286晶片更換爲80386晶片）、擴充記憶體和更換新的影像顯示卡。PC TRANSPORTER 所有模擬的CGA影像模式還算恰當，但是EGA將很快成爲PC的標準，VGA則會成爲下一個目標（指美國電腦市場而言）。

總之，如果你只想執行一些MS—DOS程式，不在乎CGA以外的顯示模式和原始PC的速度，PC TRANSPORTER 是一項很不錯的選擇；但是如果想要執行大部份PC軟體，PC TRANSPORTER就很不經濟。因爲768K的PC TRANSPORTER售美金$ 759元，ⅡGS Installation Kit 售美金$ 49元，Dual Drive售美金$ 399元，總共合起來的價格足夠購買10MHZ PC— XT和20 MB Hard Disk。



可讓APPLE使用PC軟體的PC TRANSPORTER

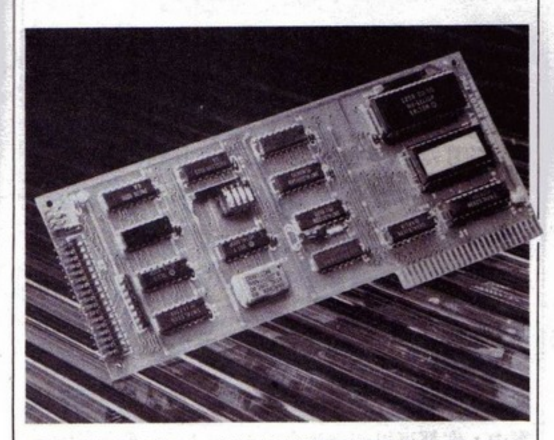
ENVOY

ASKY公司發展出一種可以讓Apple Ⅱ系列機種使用PC Drive的介面卡——ENVOY。ENVOY可以連接四部5.25″或3.5″的PC相容磁碟機，不過只能供給一部Drive的電源，此外1.2MB 5.25″磁碟機也無法ENVOY上使用。ENVOY附有一張Apple格式的磁片，上面含有ProDOS、BASIC、設定程式和檔案轉換程式，這些程式有助於瞭解那台磁碟機可使用，並且可在PC磁碟機上讀寫檔案，另外有一個叫Stripper的公用程式，可以在MS-DOS的ASCII檔案和Apple的ASCII 檔案之間轉換資料，不過並沒有可以轉換的試算表或資料庫的特殊轉換程式可用。除了可從Apple 讀取MS-DOS資料外，ENVOY提供Apple 檔案更大的儲存空間，你可以使用360K的磁片儲存。

總之，ENVOY就單方面來說，可以算是一張不錯的介面卡，因爲它有能力使用3.5″PC 磁碟機，以較便宜的價格使Apple獲得較大的儲存空間，並且有可能成爲很重要的MS-DOS″\"Connectivity″。

產品名稱：ENVOY

硬體需求：Apple Ⅱ Plus、Ⅱe、ⅡGS



透過ENVOY介面，APPLE機種可使用PC的磁碟機

作業系統：ProDOS、ApplePascal、Apple DOS 3.3

定　　價：ENVOY卡和公用程式美金$ 180

ENVOY輔助系統（包含卡、軟式磁碟機、電源供應器、公用程式、排綫。）

出品公司：ASKY, Inc.

770 Sycamore Drive

Milpitas , CA 95035 (408)943-1940

TRACKSTAR 128

TRACKSTAR是將APPLE Ⅱe的主要綫路縮小到一片界面卡上，安裝在標準的PC擴充槽中使用，其包含有65C02的CPU、128K的RAM、D13-9的搖桿埠和一個和Apple相容的磁碟機埠。這張卡附有所有必需的安裝排綫，以及一些提供安裝和轉換的公用軟體。

Apple程式可以經由TRACKSTAR在PC上執行，就好像在Apple Ⅱe上啓動磁片一樣。經過實驗的結果，TRACKSTAR還沒有遇過無法執行的程式，像AppleWorks、Multi Scribe 、The Print Shop等等，以及其他一大堆軟體都可執行。PC的顯示幕上，40行、80行、低解析、高解析、雙倍高解析和混合圖案及文字的模式等，皆可正常運作，而ProDOS、DOS 3.2、DOS 3.3和Apple Pascal也執行的很好。PC的磁碟上有75%的Apple程式可執行，若使用高度相容和外接的Apple磁碟機，則可執行97%的軟體。

至於資料輸入方面，你可以使用PC相容鍵盤和搖桿，不過老鼠是無法使用的。

輸出資料方面，TRACKSTAR經由PC的印表

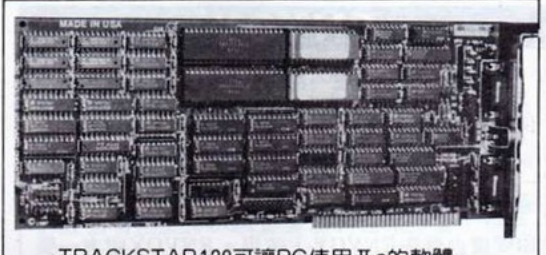
機埠，模擬了標準的平行印表界面卡；同時也從PC的串列埠，以軟體傳送資料來模擬Apple 串列通訊功能。

任何時候，你可以跳出Apple程式回到MS-DOS中，只要按下[F1]鍵和[ESC]鍵，就會出現一頁輔助的選擇目錄；在這選擇頁中，你可以重新啓動磁片、重新設定進入系統、取消Apple 模式以恢復MS-DOS狀態或定義功能鍵。關於定義功能鍵方面，可以分配成爲自己所定義的功能，然後就像執行Apple程式一般呼叫這些鍵。

此外有一個獨立的公用程式，可配置TRACKSTAR卡上的一些功能，像設定螢幕的形式、串列、平行埠之ID和磁碟機的分配，選擇從兩台內部磁碟機或一台外接的Apple 磁碟機上啓動。至今仍未有任何公用程式，可以在DOS 3.3和MS-DOS 格式之間，轉換ASCII文字或二進位檔。

而目前正在進行最後階段測試的TRACKSTAR PLUS可在IBM PS/2 Models 25和30中，將Apple 檔案儲存到PC軟式磁碟機、PC 硬式磁碟機或PC的網路上，並且可有 2MHZ 的執行速度。TRACKSTAR PLUS定價可能爲美金$ 395元，同時還包含一部Apple 相容的5¼″磁碟機。

產品名稱：TRACKSTAR 128
硬體需求：IBM PC或相容機型，128K的RAM，一台360K軟式磁碟機、螢幕（彩色、複合訊號、TTL 單色顯示器）
定　價：美金$ 395
出品公司：Diamond Computer Systems, Ins.
470F Lakeside Drive
Sunnyvale, CA94086 (408)736-2000



TRACKSTAR128可讓PC使用Ⅱe的軟體

MATCHPOINT

MATCHPOINT-PC 是一張附加卡，賦予PC的磁碟機讀寫Apple格式磁片的能力，無須再拉著排綫連接PC的軟式磁碟機和磁碟機控制卡，只需要將MATCHPOINT-PC卡插入PC的擴充槽中，並連接上PC磁碟機的排綫即可。

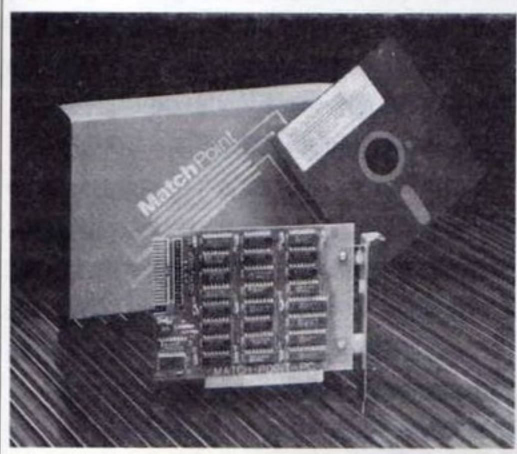
第一次執行MATCHPOINT 的主要程式時，可以毫不費力地回答一些問題來配置系統，像使用何種磁碟機和想要格式化的種類（DOS 3.3、ProDOS或SOS）。待安裝完畢後，PC磁碟機仍然正常讀寫PC格式磁片，就和原本未安裝前一樣；一旦需要讀寫Apple 格式時，PC早已準備就緒，只要按下五個新指令：Acopy、Adel、Adir、Ainit 和Atype，像MS-DOS指令，但卻有Apple DOS 3.3和ProDOS磁片的執行能力。

Acopy指令是從一台磁碟機或目錄中，拷貝磁片檔案到其他磁碟機或目錄中；Adir 指令是顯示磁片的目錄；Atype指令是顯示目錄的內容；Adel 指令是刪除某一個檔案；Ainit 是格式化一片新磁片的指令。每一個指令有幾種選擇，以協調其功能。操作這些指令時，可以使用通用的PC 目錄和子目錄指令，不過也需要做一些簡單的檔名轉換，因爲MS-DOS 和Apple 的作業系統在檔名方面，規則並不一致。不論是Apple或MS-DOS檔案中，你都可以使用標準的MS-DOS通用字元，

像〝＊〞和〝？〞以代替檔名中不能確定的字元，這個方法還可用於指明Apple 磁片冊號數目。

Acopy指令可以指定Apple 磁片檔案為二進位或文字檔，也能夠轉換IBM ASCII 成Apple ASCII，可以轉移二進位檔到PC磁碟上，但是無法執行，除非有Apple Ⅱ共同處理卡。

總之，愈來愈多的MS－DOS 電腦採用高密度的5.25″磁碟機，甚至3.5″軟式磁碟機，以致大部份的電腦無法使用MATCHPOINT ；如果有一套MS－DOS系統，配備有360K磁碟機，那麼MATCHPOINT不失為一種直接接觸Apple 世界的捷徑。



揷上MATCHPOINT,PC可使用APPLE的磁碟機

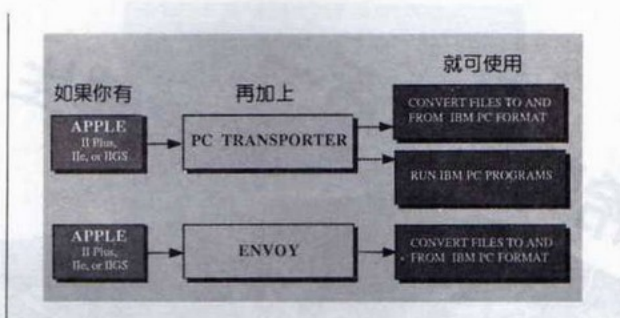
產品名稱：MATCHPOINT—PC

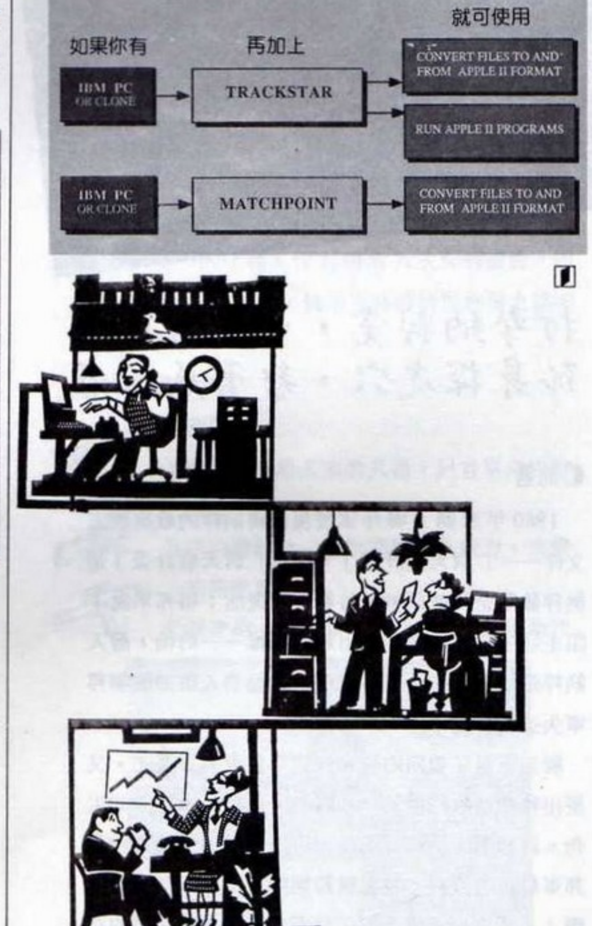
硬體需求：IBM PC,XT、AT或相容機型，128K的RAM,一台5 ¼″ 360K磁碟機。

作業系統：MS—DOS 2.0版以上

定　　價：美金$ 193元

出品公司：Micro Solutions, 132 West Lincoln Highway Dekalb, IL 60115 (815) 756-3411





/宋明義

攻略

希特勒復活—魔界轉生



打擊納粹黨，勇闖雷霆峯
孤身探虎穴，智勇展雄風

◐前言

1980年末期，聯邦軍發現德國納粹的最高機密文件——「信天翁計畫」。所謂「信天翁計畫」是納粹餘黨企圖使領袖希特勒再度復活；聯邦軍爲了阻止這項陰謀，特別派出超級英雄——約翰，潛入納粹帝國竊取這份文件，但是約翰潛入後卻與聯邦軍失去了聯絡。

聯邦軍爲了救回約翰和摧毀「信天翁計畫」，又派出特種部隊的精英——羅德，他就是本遊戲的主角。羅德潛入納粹帝國後，可以利用通信機接收聯邦軍最新的資料，並且竊聽納粹進行的「信天翁計畫」。羅德是否能達成任務呢？這就要看玩者的功力了。

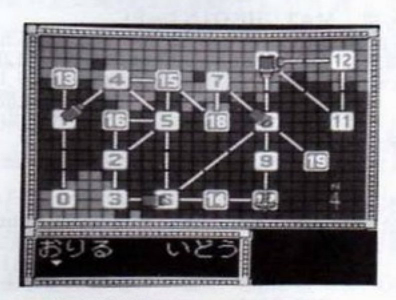
◐遊戲進行的方式

進入遊戲後，螢幕上便出現「區域路綫圖」。從路綫圖上可以發現編號0～12是白底紅字，而編號13～19卻是紅底白字。對了！1～12是納粹占領的區域，13～19則是中立區。首先，特種部隊駕駛直升機從區域0出發，到達區域1時會有兩種選擇；左邊是おりる（降落），右邊是いどう（移動）。如果你不想降落，先選擇右邊的「移動」指令再按下Ⓐ鈕確定，就可以選擇進入其他區域。

⑴選擇降落時，畫面會出現「物品選擇項」，這是羅德跳傘前決定所攜帶的物品。其中包括武器、防具、特殊裝備及通信機，這些物品的詳細功能稍後再行說明。如果你不想改變目前的配備，續按Ⓐ鈕四次卽可；若要更改其中一項，則在該物品出現時，以十字鈕選擇，再按下Ⓐ鈕確定，此時畫面下方的小橫框會顯示你所選定的武器。可以降落啦！

⑵選擇移動時，你會發現直升機前端出現一個閃爍的指標，代表直升機將移動的新區域。如果指標位置和你想移動的方向不符，按下十字鈕的左或右就可以改變航向。當然並非任何方向都能直接到達。例如你想從區域13到區域4，就必須先經過區域1，因爲區域13到區域4之間並無通道。

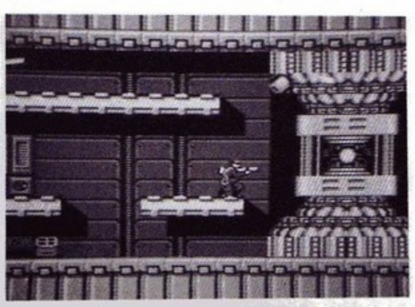
當你已決定航向按下Ⓐ鈕卽可，到達目的地之後又出現⑴⑵兩個問題。聰明的你也許會說：「我直



這項選擇是問你是否要降落？



交信與盜聽必須使用正確的通信機。



你必須將發電機擊毀才能過關。

接飛到納粹總部……不就完成任務了嗎？」※◎……如果那麼簡單，又何必要路綫圖？

⑶這點非常重要！請玩者務必看清楚。在直升機移動的途中如果遇到納粹的運輸車（圖中綠色的車子），畫面上會出現〃ENEMY〃要你準備迫降攻擊，此時你可以先選擇武器再進入戰鬥。

這項戰鬥非常重要！因爲擊倒特定的敵人後，取得對方留下的一枚老鷹勳章，你就可以在Game Over 時繼續玩下一次。

⑷當羅德降落後便進入遊戲的主題。你必須熟練地控制羅德才能完成任務，若是走錯區域或想放棄這次作戰時，先按著ⒶⒷ鈕不放再按（START）鈕，就可回到直升機中重新擬定作戰計畫。

⑸羅德的體力和殺敵所取得的子彈數成正比（這點就有些RPG的味道）。你可以在降落後任何時間按下（SELECT）鈕，這時候又會出現「區域路綫圖」，但是在右下方卻有個小畫面；其中〃L〃代表體力及上限，當體力數目與上限相同時，羅德的體力便會增加。體力數目依子彈的數目而定，所以你必須找個安全的地點練功，把上限練到300。

至於〃P〃則代表剩餘的人數，〃C〃是取得老鷹勳章的次數。注意！C的上限爲9，也就是說全軍覆沒回到片頭畫面時，畫面上便出現〃CONT-INUE 9〃的字樣，代表尚有九次玩的機會。因此你要留意C的存量，快用完時趕快再利用上述⑶的方法補充。



過關後才能取得寶貝。

◐物品選擇項

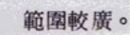
⑴武器：

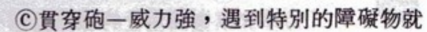


ⓐ機關槍一最基本的武器，只有單向攻擊威力。

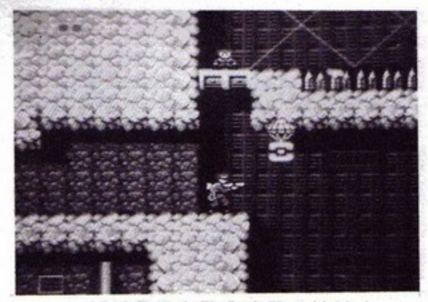


ⓑ三向機關槍一比機關槍稍具威力，攻擊範圍較廣。

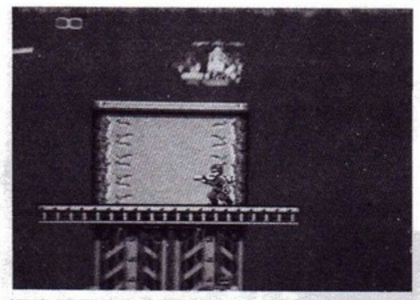




ⓒ貫穿砲一威力強，遇到特別的障礙物就



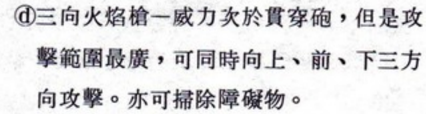
補給包內有許多寶貝，快接！



這裏找到的隱形房間內有一項好武器喔！

必須用此砲加以破壞。





ⓓ三向火焰槍—威力次於貫穿砲，但是攻擊範圍最廣，可同時向上、前、下三方向攻擊。亦可掃除障礙物。



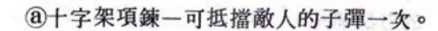
ⓔ散彈機槍—這是超級英雄約翰所持的機槍，威力不很大，也許有其他功能？



ⓕ火箭砲—聯邦軍最新的秘密武器，其威力仍然是個謎？



⑵防具：



ⓐ十字架項鍊—可抵擋敵人的子彈一次。



ⓑ鋼盔—可抵擋子彈三次。

ⓒ防彈背心—可使受傷程度減半。



⑶特殊裝備：



ⓐ照明彈—區域 4 必備的物品，使用時按下 (START) 鈕即可。



ⓑ體力恢復劑—當羅德體力快用完時（體力多寡以畫面左上的綠點為準，每中子彈一次就少一點。）馬上按下 (START) 鈕即可恢復體力至上限。



ⓒ釘鞋—穿上時，利用鋼索擺動可刺死敵人。



ⓓ連射裝置—這不是武器的連發裝置，而是加快鋼索丟出的時間，因為有些區域必須利用連續掛鉤法才能通過。



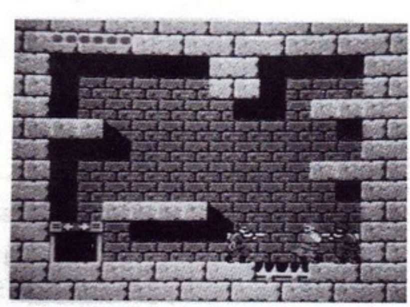
ⓔ通行證—區域 14 必備。

⑷通信機：

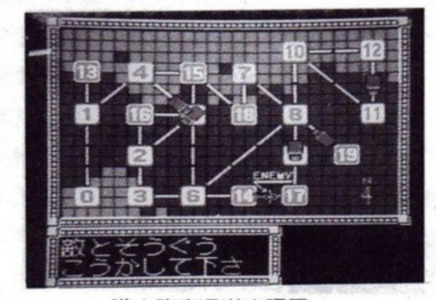
通信機是羅德對外聯絡與竊取情報必備的工具，它有 α、β、γ、δ 四種機型。因為每個區域所使用的通信機都不盡相同，因此唯有正確使用通信機才能收到信號。

注意事項：

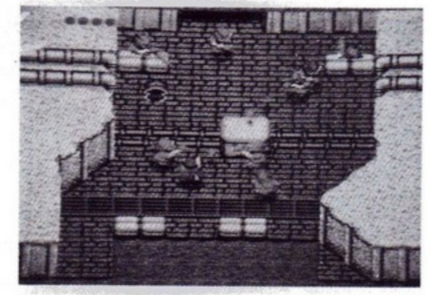
每項物品（武器、防具、特殊裝備及通信機）只能各攜帶一種。例如使用貫穿砲就不能再拿其他武器，或者使用照明彈就不能再拿體力恢復劑……等



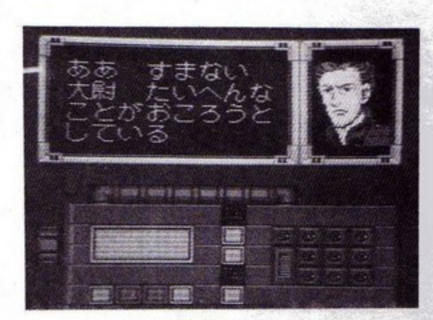
拿鋼索不斷地攻擊人質，直到他說出祕密通道為止。



瞧！祕密通道出現了。



左上角的鋼盔別忘了拿喔！



終於找到約翰了！

。如果想換物品，就必須在離開直升機前完成交換工作。最後，使用次數的限制是以人物爲準，該人物若不幸喪生則物品可再度使用。



(5)補給品：

補給品是常出現在某特定地點或者在直升機所投下的補給包內，而補給包內物品每次都不一樣，玩者可使用鋼索或開槍射擊補給包以取得物品，其分成四種：

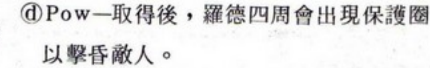


ⓐ 1 UP 一可增加一名羅德。

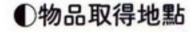
ⓑ體力恢復劑一和上述物品用法不同，取得後立卽恢復體力至最高上限。



ⓒ子彈一作用和殺敵所取得的子彈相同。

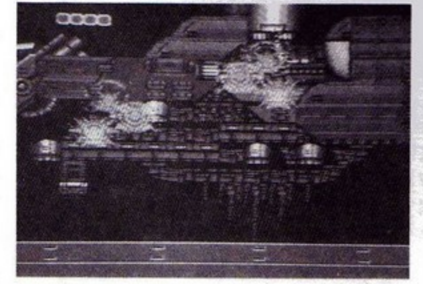


ⓓPow—取得後，羅德四周會出現保護圈以擊昏敵人。



◐物品取得地點

以下是筆者玩完後所做的資料以供玩者參考。由於按照攻略方式，所以區域沒有照順序排列。區域

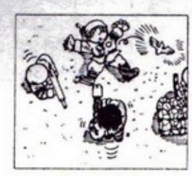


唯有攻擊上方的引擎才能擊毀戰機。



唯有和右邊的白衣軍談話才能拿到散彈機槍。

1～11 的物品是過關後才取得，而區域 13～19 的物品則在特定房間內取得。

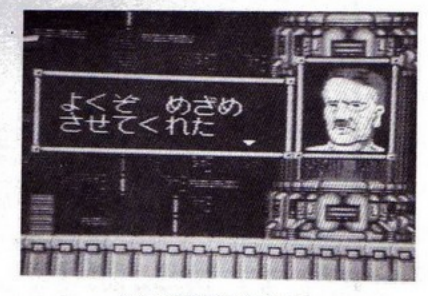




◐後記

在區域 1～12 中都有不少通訊站，其中「交信」及「盜聽」都是幫助羅德過關的重點。區域 13～19 是中立區域，盡可能不開槍才不致受到攻擊。

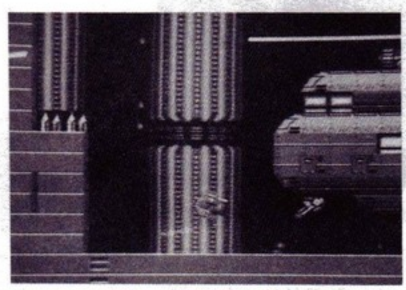
區域 17 中有一棟房屋，內有兩個人，你必須連續以鋼索攻擊前方那位老兄，直到他說出通往15－18 及 14 － 17 的道路爲止。至於區域 19 到底有什麼作用？及第六把武器——火箭槍何在？都令筆者困惑不已，尙請高手指點迷津。謝謝！



終於見到希特勒了！

區 域	物 品	使用通信機
1	體力恢復劑	α
13	照明彈	×
4	三向機關槍	α
5	貫穿砲	α
16	β通信機	×
2	十字架項鍊	β
3	連射裝置	β
6	通行證	β
14	γ通信機	通行證
8	釘 鞋	γ
9	三向火焰槍	γ
17	獲得新通道	×
7	救出約翰	γ
18	散彈機槍	×
15~18	鋼 盔	×
19	???	×
10	1UP	δ
11	防彈背心	δ
12	最後決戰	δ

※註：在區域 15 — 18 道路中可獲得鋼盔，必須和一位白衣士兵交談才能得到區域 18 的散彈機槍。



如果没有打中駕駛窗，下場就很慘了。



任務終於完成了。



IBM／黃啓禎

錯過了一場王見王，高手對高手的盛會，你將……。

巴頓決戰隆美爾

▶前言

1944年7月25日，歐洲的盟軍開始由美軍佔領區發動攻擊，此舉被稱為「眼鏡蛇行動」，目的是為了突破德軍在法國小城ST．Lo西方的封鎖線。這場戰役在盟國精銳的空軍轟炸封鎖線時揭開序幕，在猛烈戰鬥中已感疲乏的德軍，在「眼鏡蛇行動」中遭受重大傷亡而四處潰散。

根據史實的記載，諾曼第作戰的兩大巨頭：美國的巴頓將軍及德國的隆美爾元帥，並沒有在諾曼第之役短兵相接，隆美爾在幾個星期前，遭到盟軍轟炸機的攻擊，因受傷而退出戰場；而巴頓則在眼鏡蛇行動開始後幾星期才進入此戰場。

但這兩人皆為一等一的軍事領袖，如果他們遭遇了，那局面可就不是我們能預料的，或許歷史也將改寫呢！盛會難逢，因此本遊戲假定巴頓和隆美爾均在此戰役中出現。在這場重現的戰爭中，你的主要目的是儘量獲得勝利點數，而其方法是消滅敵軍以及佔領城市；相對的，失去軍隊和城市就等於失去點數。代表英軍的玩者必須得到正的分數，而代表德軍的玩者必須得到負的分數。如果將敵軍的兵力削減到三個師以下，遊戲會提前結束，並有不少得分，也就是你的勝利了。

▶開始

- 先用DOS開機。
- 取出DOS磁片，放入遊戲磁片。
- 鍵入〞Autoexec〞。
- 最好做一個備份隨時貯存遊戲進度。

▶鍵盤指令

數字鍵代表八個方向，RETURN 或空白鍵表搖桿的按鈕。

Q：等待

E：反時針轉動

A：道路模式

D：標準防禦模式

Z：移動攻擊模式

X：標準攻擊模式

V：取消最近下達的命令

9：9TAC模式

W：順時針轉動

R：結束部隊命令狀態

M：移動模式

F：死守模式

S：移動防禦模式

C：猛烈攻擊模式



標題畫面。

[2]：2TAC(Tactial Air Command)戰術空軍指令

註：在初級遊戲中只有[R]、[V]鍵有效。

[F1]：顯示部隊的種類

[F2]：顯示部隊的模式

[F3]：顯示部隊的有效戰力

[F4]：顯示部隊的戰力總合

[F]：顯示部隊的戰鬥疲勞程度

▶捲動地圖

要捲動地圖到可見的戰鬥視窗時，移動指標到左下角的地圖符號，按下按鈕，就會有一個閃動的方框出現，用指標將方框移到適當地方，再按一次按鈕即可。

▶進入遊戲

遊戲開始前先選擇難度等級，再選擇陣營（德軍或盟軍），最後選擇單（雙）人玩，接著按 [START] 即可進入遊戲。

▶分數計算

遊戲在 1944 年 8 月 8 日結束，若分數大於一，盟軍勝利；若是負數則德軍勝利，然後根據成績顯示：

Strategic Victory—戰略勝利（全勝）

Major Victory—大勝（削弱敵軍力量）

Minor Victory—小勝（爭取一些時間）

Marginal Victory—勝敗邊緣（保持實力，再次作戰）

▶初級遊戲

(1)基本戰術及命令：

選擇陣營及難易程度後，一個有許多符號的諾曼第地圖會顯示在螢幕上。白色符號代表盟軍；黑色的代表德軍，狀態欄內有各種資料顯示：日期、時間、天氣及分數。

將游標移到己方軍隊的代表符號，按下按鈕，就會開啓一個視窗，頂端有單位的名稱；其他地方則有此單位各種狀況。在初級遊戲中只能對部隊下移動命令，只要將指標移到要行軍的單位，按一下按鈕，再將指標移到目的地，按第二下按鈕，在回合開始時即可執行命令。在遊戲目錄中選了〝Next Turn〞即可展開一回合的作戰，在行軍時若遇上敵軍，指揮官會自動下令攻擊。

每個單位可以依序給予三十二個命令，如果下錯了一步命令，可以按[X]取消最後一次下達的命令；再按一次可以取消倒數第二個命令。要跳出命令狀態時，將指標移到視窗關閉欄，按下按鈕即可。

視窗內除了命令符號外，還有一些部隊的資料顯示下列：

・人數（Men）：待命作戰人數永遠少於總人數，因爲作戰時的混亂會使士兵的戰力減弱；此外，連續不停的戰鬥也會減少待命人數，如果部隊有足夠的休息與整頓，則情況會改善。

・坦克數（Tank）：待命作戰的坦克數量，此項資料省略了在步兵師所使用的坦克，因爲他們使



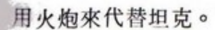
開始作戰！



專家級(第三級)的編輯畫面。



作戰成功，盟軍統帥的進一步指示。



用火炮來代替坦克。

- 火炮數（ Artillery ）：指待命作戰的火炮數，這項資料省略了在裝甲師內的火炮，因爲它們使用坦克來替代火炮。
- 巴頓或隆美爾的人像：表示巴頓或隆美爾在此單位親身指揮，將會有額外的戰力。
- 戰力（ Strength ）：指部隊的所有火力，包括士兵、坦克、火炮等。
- 戰術空軍支援（ 2TAC or 9TAC ）：好天氣時 9TAC及2TAC 都可以使用，但在陰天則只能用2TAC，如果天氣惡劣，那麼所有的飛機只能在機場等待天氣好轉。當一個單位要求空軍支援，必須要等待二十四小時，如果已有單位要求支援，則2TAC或9TAC 的顯示將會"浮起"，可將指標移到該處，按一下按鈕就可以重新下命令。德軍方面沒有空軍援助，因在1944年德國空軍在西線戰場沒有足夠的力量。
- 刪除（ X ）：取消命令。
- 關閉視窗（ Close Box ）：跳出命令狀態。

⑵移動與作戰：

電腦在同一時間操作盟軍和德軍的各種活動，並在螢幕上顯示出來。較崎嶇不平（較暗）的地形不利於行進，但容易防守；在平坦的地形適合移動與攻擊。

⑶全軍狀況：

在畫面左方有五個符號，將指標移過去按下按鈕，可獲下列訊息：

- ：顯示天氣及部隊種類的資料。
- ：表示部隊正行進之方向。
- ：有效總體戰力顯示（圓點愈大愈強）
- ：全軍總體戰力顯示（圓點愈大愈強）
- ：潰散程度，以裂縫表示，愈大表示潰散愈嚴重。

▶初級遊戲的選擇項

⑴遊戲控制選擇項（ Game Menu ）：

- Next Turn ：下完所有命令後，開打！
- Save Game ：將目前進度存入磁片，每張磁片只能存入一個遊戲，再次存入會蓋掉先前資料。
- Load Game ：回到以前存入的遊戲，新遊戲會取代先前的遊戲。
- Quit Game ：結束遊戲，並將現有進度存入磁片。

⑵功能控制選擇項（Option Menu ）：

- Show Towns ：顯示城市被佔領的情形。黑底白字為德軍佔領區，白底黑字為盟軍佔領區，按下任何鍵可恢復正常顯示模式。
- Show Allied Zocs ：顯示盟軍佔領之區域。任一單位企圖闖入敵軍佔領範圍，必遭敵軍攻擊。數個單位聯成一線，佔領範圍將成為一體。
- Show German Zoc ：顯示德軍佔領區。
- Turn Sound off/on ：開／關音效。
- Turn Animation off/on ：戰鬥情形顯示開／關。
- Turn Advice off/on ：參謀意見開／關。每回合結束會給一些忠告，雙人玩則無此功能，如果選"Yes, Sir"繼續下一步驟。

⑶編修（Edit Menu ）：後敍。

▶中斷

在遊戲進行時，按下按鍵可暫停遊戲。必須以目前所控制的單位為中心，顯示個圓圈，之後在圓圈內選擇單位，改變所下的命令。完成新命令後選"Resume "回到遊戲進行。在中斷時也可進行其他的功能，例如捲動，開／關聲音……。

▶雙人遊戲

若選擇雙人玩的遊戲，盟軍先移動選"Begin Allied Move"，下完命令選"End Allied Move "。接下來德軍選"Begin German Move "，下完命令選"End German Move "，最後選"Next Turn"，開始作戰了！

▶初級策略

要得到勝利最重要的就是佔據城市。代表城市的圓點愈大，此城市的戰略地位愈重要，卡恩鎮（Caen）VP＝4；Falaise、Argentan、St.Lo、Virt、Avranches VP＝2，其他的只有1。

不要以多次的正面攻擊去完全消滅敵軍，因為瓦解敵軍的結構，使士兵投降或逃跑要比趕盡殺絕好多了。同時不要拿編制良好的敵軍部隊當目標，要找潰散或弱小的敵軍開刀，因編制良好的單位可以承受重大的打擊，人員可以很快的整編，在戰鬥時有強大的韌性。以下兩點提示可能有些幫助，第一點讓力量降低的部隊充分地休息，不要讓已潰散的部隊加入戰局；第二點儘量由敵軍的後方或側翼攻擊，那是弱點所在。

盟軍的勝利取決於是否能突破德軍的防線，因此儘量讓步兵師遠離作戰，以裝甲師衝入敵軍陣地，隔離開敵軍後，再用步兵師去佔領城市。不要擔心敵人的守軍，因為深入封鎖線村莊時，德軍通常沒有很多的駐軍，此外，空軍的支援對於勝敗有很大



作戰失敗挨訓的畫面。



隆美爾的忠告。



德軍受挫後的警告。



最後一日，盟軍圍困德軍。

的關係。

至於德軍方面，最好的策略是維持堅固的防線，而在適當的時機轉進，並不斷的反擊以削弱盟軍力量。雖然會被逼退，但若能保全實力並拖延盟軍佔領城市的時間，仍然有很大的勝利機會。卡恩須應該儘量保住，卡恩被拿走後就表示敵人已突破防線。另有一要訣是急速地衝到盟軍防線後方的城市佔領之，因爲那些地方不在偵察範圍之內，可安全地奪回失地。

每一回合由 0：00 到 24：00 有二十四小時的時間，但戰鬥只能在 06：00 與 20：00之間進行，前六個小時則是撤退的最好時機。在轉進時不要撞上敵軍的其他單位，會遭到意想不到的損失。最後一回合是 8 月 8 日。遊戲結束時會有一個結束畫面，若戰績輝煌，會顯示特殊的畫面。

▶中級遊戲

此等級的遊戲增加了一些作戰模式的選擇。要改變一個單位的作戰模式，只要再給一個新的命令就可以了。以下是一些指令的介紹：

等待：令單位等待一小時。可以在多單位行進時有同步的效果；另一用途是使一個單位脫離防守模式，等待數小時後，再命令該單位立即變換成攻擊模式，追擊疲勞的敵軍。

右轉：使單位正面右轉 45°，若預期敵人可能由某方向攻過來，可預先轉向那個方向。

左轉：使單位正面向左轉 45°。

道路行進模式：士兵揹起槍，登上卡車出發，是快速行進長距離的最佳模式，不幸的是，此狀態不適合戰鬥，遇敵時非常脆弱。

移動防禦模式：使得部隊在行進時僅作象徵性的抵抗，可減輕傷亡，是除了道路行進模式外最快的模式。

標準防禦模式：是雙方實力差不多時的最佳模式。守方可以反擊攻方，使在標準攻擊模式下的敵人遭受重大傷亡。

死守模式：建立起堅固的防禦工事，但會失去所有移動能力。

移動攻擊模式：可以快速的移動，但攻擊力很弱，通常用來追擊逃跑的敵軍，如果用此模式衝入準備齊全的敵軍陣地，那就只有挨打的份。

標準攻擊模式：攻擊敵人的正規模式，有一些移動力和打擊力，用此模式去打在標準防禦模式的敵軍無異是以卵擊石。

猛烈攻擊模式：猛烈的炮火攻擊，可使敵軍遭受很重大的損失，但移動很慢。可用此模式來削弱勢力強大的敵軍部隊，不過，不要期待能很



盟軍小勝．巴頓微笑暗喜！

快的達到效果。

下命令給部隊時，只要將指標移到適當的符號上按下按鈕即可，這個命令將併入此單位的命令群中，你可以不只一次地下轉動或暫停命令給部隊，一個單位的命令群最多可以有三十二個命令。轉動正面要10分鐘，轉換到道路行進模式要一小時，其他模式則爲二小時。（以上時間是指遊戲內時間）。

▶ 中級策略

作戰時要在機動力和火力之間作考量。例如：一個攻擊部隊可以將火炮放在前線隨時待命攻擊，而步兵則準備衝鋒來加強攻擊力（猛烈攻擊模式），但此舉會降低機動力。另一個極端的情形是，爲了增加機動力，指揮官可以整編車輛衝上道路，但因無法戰鬥且在敵火之下，部隊狀況十分脆弱（道路行進模式）。

在攻擊時，猛烈攻擊可以軟化強大的抵抗者。要攻擊移動中或遠處的敵軍時，最好用標準攻擊模式；當你有伏勢的兵力或追擊潰敗敵軍時，再考慮使用移動攻擊模式。

在防守時，若預期敵人會用移動攻擊模式，且不想讓出領土時，可用死守模式；比敵軍力量稍弱時，可用標準防禦模式。如果敵人用猛烈攻擊模式，最好用移動防禦模式邊逃邊守，而道路行進模式只能用於由前線快速撤退時。

時間的控制非常重要，你可以讓一個單位等待六～八小時；希望敵軍因正面攻擊被削弱，再變換成攻擊模式去突擊疲勞的敵軍。

▶專家級遊戲

此等級遊戲有兩個特點：一難度最高，二可用"Edit"來改變一些特性。

(1) German Unit　：取得德軍的控制權，地圖會變成德軍玩者所見的情形，可以直接控制德軍。

(2) Allied Unit　：取得盟軍的控制權。

(3) All Units　：同時控制兩方軍隊。

(4) Game　：可改變下列五種參數——

①Last Turn of Game：設定戰役結束時間。

②Intervention Radius：中斷時有效控制範圍。

③American Replacement　：設定美軍增援兵力。

④British Replacement　：設定英軍增援兵力。

⑤German Replacement　：設定德軍增援兵力。

(5) Combat　：可改變下列四個參數——

①Zone of control Radius：單位控制範圍。

②Flank Attack Advantage：決定側面攻擊所享優勢。

③Combat Bloodness：設定死傷程度。

④Airpower Strength：決定有空中支援的優勢。

(6) Mode　：決定模式的各種參數——

①Movement Speed：移動速度，裝甲師爲步兵



德軍大勝．隆美爾趾高氣昂！

的兩倍。

②Attack Power（攻擊能力）：決定單位的戰鬥能力。

③Defence Power（防守能力）：決定單位的防禦能力。

④Breaking Point（崩潰指數）：決定單位在戰鬥時能承受多少敵人的攻擊而不潰散。100%表示紀律散漫，一打卽作鳥獸散；而0%表示此單位將會戰至最後一兵一卒。

⑤Casualty Volunerability（承受打擊程度）：決定單位要承受多少打擊及傷亡才會被消滅。

(7)單位選擇項（Unit Option）：可以在編修狀態下直接修改一個單位的力量、到達戰場時間、位置及種類。

(8)復活（Raise the Dead）：此選擇項可以在遊戲進行時使一個被消滅的單位又復出作戰，也可以把不想用到的單位「消滅」，只要將到達時間改成戰役結束時間卽可。

▶專家級策略

如果要創造你想像中的戰役，必須先備份一片資料片，因爲一個碟片只能容納一個戰場。你想讓巴頓在一個月內打到柏林嗎？只要讓盟軍的裝甲師擁有滿額的坦克和士兵，就可達到願望。若將德軍的二十二個單位改成豹型裝甲師，就可以看到德軍將盟軍趕到海中喝鹹水的景像。

/賈承龍



金牌警探(POLICE QUEST)自推出以來,深受好評。其解答雖於精訊20期刊出,然徐國振先生可能忽略了一些細節問題,特將筆者經驗刊出,以補其遺漏之處。

首先,裝備好一切必需物品:公事包(在橱櫃中)的原子筆和罰單簿(Ticket Book)、桌上的無線電對講機(Radio Extender)和走廊左方鑰匙架上的警車鑰匙,即可出發巡街了。

㈠闖紅燈處理

儘管闖紅燈的是位美女,你也應該依法執行,開張罰單給她(Write her a ticket, Return drivers license to her, please sign the ticket, Give ticket to her)。

㈡趕走飛車黨

接獲咖啡屋主人報案後,立刻趕到咖啡屋隔壁的酒吧中,強制飛車黨離開(Please move you motorcycle),若不理會,必須亮出警棍(Use the nightstick),他們便會悻悻地走啦!(警棍?不是在你車上嗎?怎麼!你沒拿呀!)

㈢拘禁醉漢

跟隨醉漢的車子,即可令他下車,做個酒精測驗(Administer the field sobriety test),銬上醉漢(Handcuff the man)請上巡邏車(Get in Patrol car),押到監獄所,並用CTRL-D通知總部拖走他的車子。到了監獄,欲進去前,記得將槍放入大門左方櫃子裏,按下門右邊按鈕(Press button)。進入監獄,告訴獄卒監禁醉漢(Book him),罪名是酒後開車(Drunk driving),解開犯人手銬(Remove Handcuffs)並送入牢房。

㈣逮捕HOFFMAN

追上贓車時切勿輕舉妄動,以CTRL-D通知總部支援;待支援人手到達,立即打開巡邏車門,以 F4 下車並按 F8 拔槍, F6 上子彈以免危險。命令罪犯高舉雙手下車(Get out car with your hands up)再命他趴到地上(Hit the dirt),即可慢慢上前銬住他的手,宣讀其權力並押入警車。打開贓車後車箱(Trunk),查驗毒品(Examine dope),以販毒罪名銬到監獄。

到痲醉藥品管制室左方,翻閱文件夾(Clipboard)取出FBI Most-wanted File,歸回文件夾,再以鑰匙打開檔案櫃的抽屜(Drawer)取出Hiffman的檔案資料,(keep the files),立則趕至法院,告訴櫃枱辦事員來此目的(I want to see Judge, I need a No Bail Warrant, It's Emergency),並告訴法官對象(Marvin Hiffman)、證據(The Hiffman file)和FBI Most Wanted Poster,確定證據Tattoo,即可取得不准保釋證,盡快送給獄卒,Hiffman就無法保釋了。

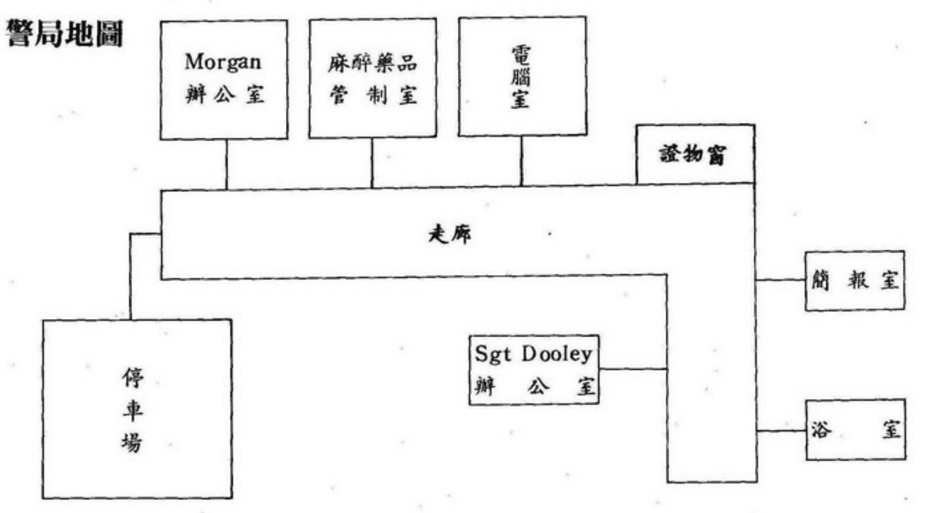
其餘部分,徐國振先生寫得還算詳細,故不添足。敬祝各位玩家,早日達成金牌警探的任務,恢復Lyddon市的平靜。

附上金牌警探地圖，希望對各位有所幫助。

靈頓市市區圖

旅館
咖啡店
酒店
公園
Blue 酒店
警局
法院
監獄
棉花田

警局地圖





記憶體新寵兒——CD-ROM曝光錄

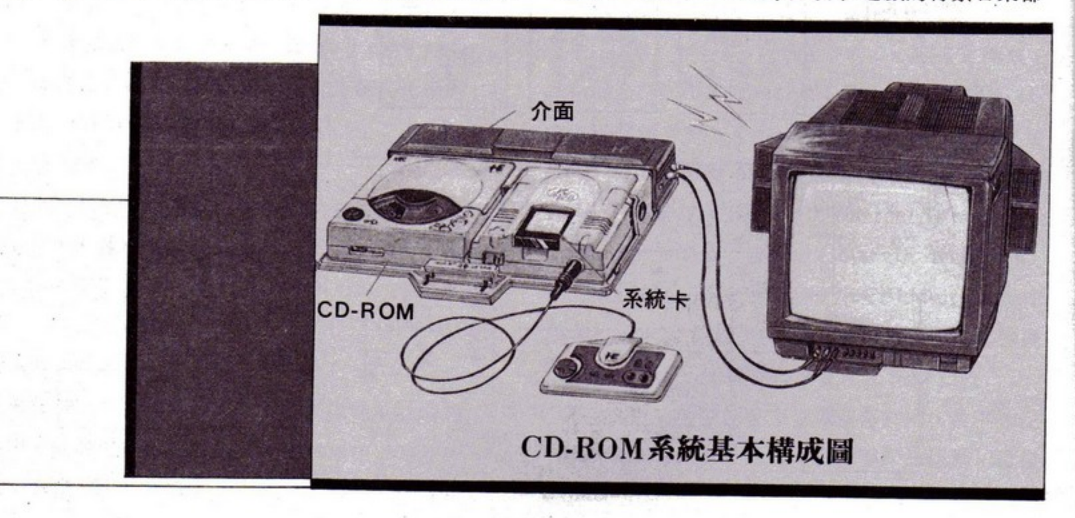
截至目前爲止，打破所有容量紀錄的CD-ROM 即將在PC ENGINE上實現。CD-ROM的出現對軟體界將會造成何等的衝擊？且讓我們拭目以待。

PC ENGINE核心構想之第一炮：CD-ROM PLAYER即將推出。所謂「核心構想」是指以 PC ENGINE爲中心而開發的週邊設備——CD PLAYER、液晶TV、列表機、個人電腦、文字處理機和網路連線。這實在是遊樂史上一個非常偉大的夢想，而現在這些夢想都將逐步實現。

CD-ROM PLAYER的體積和PC ENGINE相同，而二者必須同時都裝置在介面機上才有辦法發揮CD-ROM的功能。CD-ROM一張光碟的記憶容量有540 MB 之多，大約是目前記憶容量的二千倍。

除了遊戲軟體外，一些電子資訊類的傳播媒體？也是CD-ROM的主要內容之一。當然，大家最關心的還是CD-ROM的主要內容之一。當然，大家最關心的還是CD-ROM的價格了！CD-PLAYER和介面機二者合購的價格約在日幣60,000元之譜！

CD-ROM的最大特點在於它那一身龐大的記憶容量，利用此將可製造出大規模的軟體。此外，CD-ROM的音效和遊戲的背景音樂都



CD-ROM系統基本構成圖



可採用錄音方法，使得原音重現。但是遊戲並非CD-ROM的唯一功能，由於CD-ROM可容納大量資料，因此在教學及字典方面，都有非常廣泛的應用範圍。

最後，你也可以將CD-ROM從介面機中取出當作目前最新潮的CD-WALK MAN，您想不到吧！

天外魔境

首度採用CD-ROM製作的角色扮演遊戲，遊戲中的對話全部採用「人聲」發音，而背景音樂則是立體聲輸出，當然在地圖和遊戲故事上的龐大深奧自不在話下。





Vicforg大世界

這個軟體並不是GAME，在碟片中收錄了五百四十種怪物的圖像，是屬於資料庫之類的軟體。



快打旋風

大型電玩版上最受歡迎的快打旋風（Street Fighter），即將移植於CD-ROM上。遊戲中有世界各國美麗的風景畫面以及功夫好手與你過招，再加上豐富的背景音樂，這將是一個一流的動作武術遊戲。



溽暑的清涼派 — RPG 信箱來囉！

一九八八年七月中旬，火傘高張的台北市內……

K：「……怎樣？我是想RPG……問題……RPG……」。

K：「所以…………」。

A：「好！沒問題！」

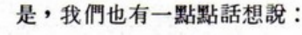
B：「一句話！」

C：「可以啊～～」

所以，RPG信箱誕生了。

為了協助讀者共同對抗RPG的困難陷阱，我們邀集了衆所熟知的RPG高手（如高文麟、徐政榮、鄭明輝、蔡承澔……），承接RPG中疑難的個案，以期將我們的經驗傳遞給需要幫助的玩家。

要把個案交給我們的手續很簡單，只要在來信的信封上註明「RPG信箱」字樣就成了；但



是，我們也有一點點話想說：

(1)以RPG為主，其他類型的Game除非情況特殊，恕不在信箱中回答。

(2)適用機種：APPLE、IBM PC、SEGA、PC-ENGINE！

(3)請詳述問題之狀況，光說「創世紀Ⅴ玩到後面那裡發生問題」之類的是很難回答的！

(4)基於問題之普及性，有些來信可能無法在信箱中回答，在此情形下仍希望我們私下回信的朋友，請隨來信附一回郵信封（最好能塡好啦）

怪人話多請包涵，反正只要讀者大人來信，或偷或搶或騙或拐，我們會盡一切可能弄到答案的。

快！別遲疑，把問題交給我們，你會滿意的！

蔡承澔先生好，小弟進入「創世紀Ⅴ」中第六層的世界中心，就無法再進下一層，而下降的法術又不能使用，因此受困在第六層中。這一層只有三個部分，其中有個房間，或許有下去的機關，却遍尋不著。第三層中隱藏一房間，內有龍、蝙蝠、大蝙蝠等怪獸藏身於夾壁中，房間右上角有個山洞，但不得而入，這也是到下一層的路徑吧？還望前輩高手指點迷津，小弟感激不盡。

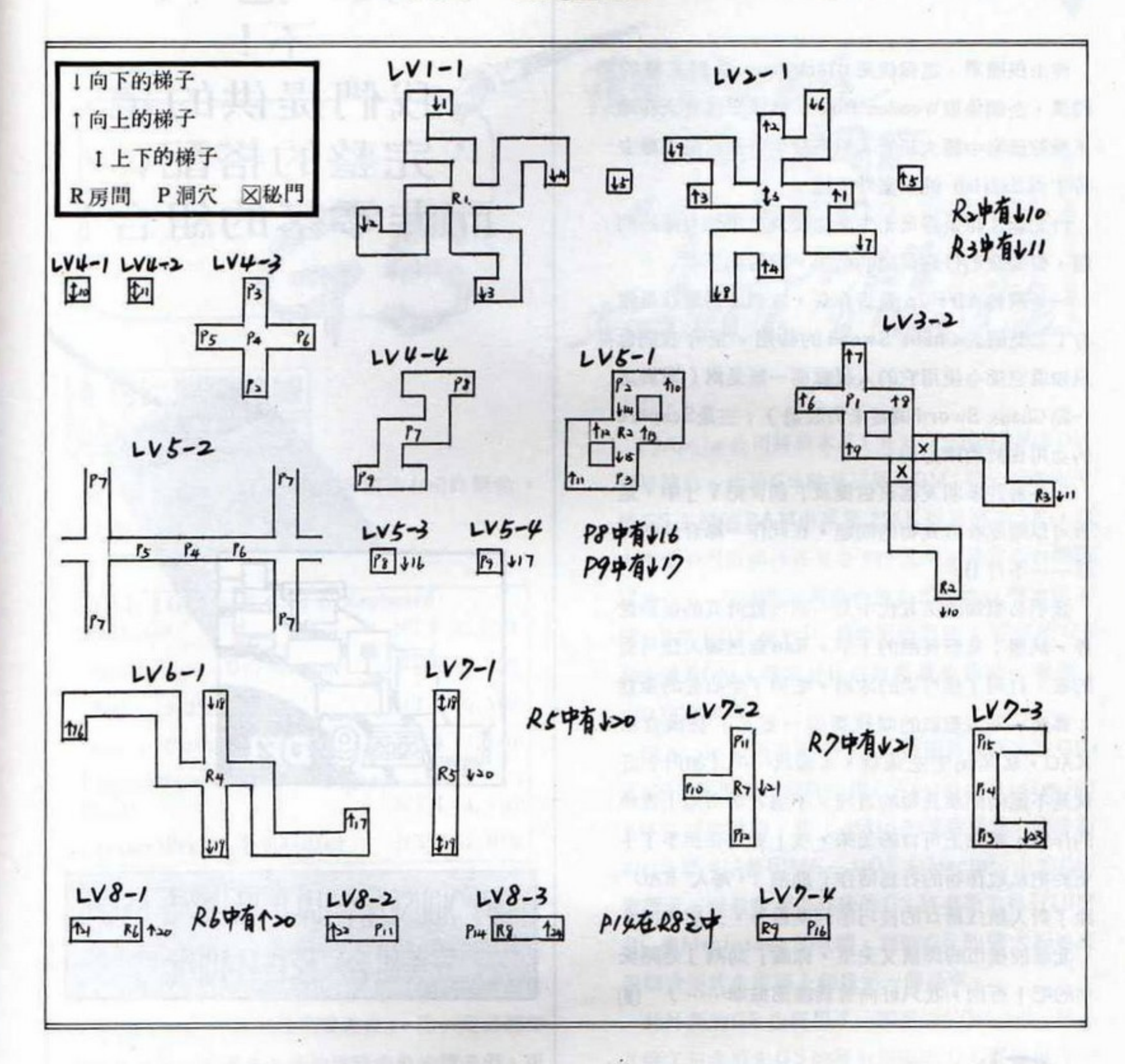


當你進入中心的地下城後，就在R_1中，此時只要用權杖消除四周的障壁，即進入LV1～1內；由任何一個樓梯下到LV2～1 —再用6～9號梯子→ LV3～2 —找到任何一個秘門→ R_2或R_3 —10或11的梯子→ LV4～1或LV4～2 —再到→ LV5～1 —由P_2或P_3爬到→ LV4～3由 —P_4爬回→ LV5～2 —由P_7回到→ LV4～4 —用P_8或P_9→ LV5～3或LV5～4 —用16或17的梯子→ LV6～1 —→ R_4 —由梯子18或19下到→ LV7～1 —→ R5中殺死中央的沙蟲後，打開箱子取走所有東西，就可以看到向下的樓梯20 —順樓梯→ LV8～1 —→ R6。

R6內有一個可惡的機關，將武器換成長距離如Magic Axe，投擲左上方的一塊石壁，河上會出現一條橋；過橋後離開房間，由21樓梯向上爬到LV7～2，進入R7中。

首先推右側最中央的石壁，會有另一塊石壁移動了一格，再將那一塊石壁推一下，又出現另一個機關，再推一下就可打開上下兩方的秘門，由上方的出口離開R7 —經P11向下爬到→ LV8～2 —經22號樓梯向上爬到→ LA7～3，避開其他洞穴 —由P14向下→ LV8～3。進入R8，將四周的石壁全部推一推，右下的出口才會打開。離開房間 —由24號樓梯爬到→ LV7～4 —→ R9 —由P16下去→ 就到達囚禁Lord British的房間了。

RPG信箱



台南永康鄉的孫培林先生來信詢問關於「創世紀Ⅲ」的神秘武器位於何處？以及「創世紀Ⅳ」中Justice這項美德要如何完成？我們的答覆如下：

在第三代中Exotic Weapons 和Exotic Armor埋藏在小島上，用O（Other Command）指令，打入DIG來挖掘，Sosaria並沒有太多的島嶼，應該不難找到你所要的東西。至於Justice 這項美德，我們認爲對話是相當重要的，和Humility 一樣，別人可能會問你一些問題，而你是否給他一個公正或是謙虛的答案，便直接影響了美德之成就與否了。

新竹張志賢先生在來信中提及了一個重要問題，在王城中 Join 的一名Level 4的Bard，爲何在戰鬥時不受控制？

RPG信箱

理由很簡單，這傢伙是Blackthorn派到王城的間諜，企圖偷取Wooden Box ，無怪乎他整天在地下層貯藏室中睡大頭覺，只有夜半時分當衛兵離去時才到British 的臥室外流連。

台北龍江路張書良先生來信提及了幾個有趣的問題，根據我們仔細討論的結果，答覆如下：

一是關於Airship 是否存在，我們認爲應該是沒有；二是關於Chaos Sword的功用，至今我們也只知道它能令使用它的人發瘋而一無是處（關於這一點Chaos Sword倒從未失敗過）；三是Sceptre的功用在於消除力場。

另外有許多朋友都來信提及「創世紀Ｖ」中，是否可以隨意收取食物的問題，在此作一綜合性的回答——不行 !!!

我們必須知道第五代中是一個幾近眞實的模擬世界，試想：某個炎熱的下午，Kao忽然闖入您可愛的家，打開了您可愛的冰箱，吃掉了您心愛的蛋糕；那麼，隔天報紙的頭條新聞一定是「狂漢自稱KAO，私闖民宅吃蛋糕，本報訊……」如何？這就是不能隨便拿食物的道理。不過看著田地上豐碩的作物，餐桌上可口的美味，唉！魔鬼在招手了！至於把私取作物的行爲稱作「助割」，鄙人 KAO除了對人類找藉口的技巧感到嘆服外，又能如何？（北縣板橋市的鄧凱文先生，你說「助割」是開玩笑的吧！否則，我只好向警備總部檢擧……）





/葉堂祺



蘋果的新主張
年輕不要留白
來吧！年輕的
拿起你的畫筆
在GS空白處 留下你的色彩

◉甘比消費熱線

■GS最新價格

自八月份起，台灣地區的GS價格有稍許變動，以下所列者即爲最新價格。

品項	價格
Apple Ⅱ GS 256K CPU W/Keyboard & Mouse	NT$ 32,510
Apple 3.5 Drive	NT$ 14,020
Apple 5.25 Drive	NT$ 10,510
Apple Color RGB Monitor	NT$ 17,540
Apple Ⅱ GS Memory Expansion Card	NT$ 4,520
ImageWriter Ⅱ Printer	NT$ 21,970

■GS最新動態

筆者於七月二十五日收到下列有關GS的最新動態，如果你曾參加過八月二十日由甘比世界聯誼會所舉辦的「88年秋季成果發表會」，你一定已經知道這些消息；不過沒有參加該發表會的讀者們，現在得要注意下列重要訊息，因爲截至筆者脫稿（八月十日）爲止，台灣總代理方面仍然沒有收到美國總公司的指示通知。好了，注意看吧！

㈠以生產相容Ⅱe、Ⅱc之Laser 128的Video Technology和Central Point Software公司，將要推出一種神奇的Laser 128新機種，該機種具有GS的相容能力和原來的Laser 128功能，訂價則不詳。

㈡Apple公司將於本月（九月）宣佈GS的ROM提昇消息，此乃GS的第三顆ROM；該公司決定今後GS主機的RAM由原先256K提昇至512K，而主機價格可能維持在美金999元。對於您在台灣購買的GS，甘比世界聯誼會目前正提供台灣地區有關GS的ROM和VGC晶片更換服務；若您的GS仍未換ROM，請與甘比世界聯誼會聯絡，電話：(02)9315019。

㈢Apple公司正著手設計一種提昇功能的新GS，其CPU採用西方設計公司（Western Design)的65832微處理機，要比65816的速度更快，同時新的GS更可以搭配MS－DOS和Macintosh的共同處理卡。這意味著提昇後的GS將有能力執行IBM PC和Macintosh的軟體，屆時GS的強大相容度預期會使其在市場上創造另一個高峯。

此外新的GS也採用了一顆新的VGC晶片，該晶片除了包含原先GS的所有繪圖能力，更提供了一種擁有640×400的超高解析能力（看來GS的中文系統可以誕生了）。這使得GS擁有模擬Macintosh的能力，不過此種模式的解析度只有四色，但是在320×200的解析度上，每一條掃描綫却可以有256種色彩。

而RAM方面，可能在主機板上會有768K的RAM，ROM則提昇爲256K。GS的軟體可以由ROM直



接獲得許多軟體工具程式、戲劇性地中斷某程式或選擇執行其他程式。另外Ensonig Sound Synthesizer的專用RAM也由64K提昇爲128K，這使得軟體發展者更易於使用，有助於消除晶片中一些嗡嗡作響的噪音。最後SCSI埠將成爲GS的標準設備，使GS可以直接與硬式磁碟機和CD-ROM Drive連接。

■AE快訊

AE公司計推出的GS加速卡——Transwarp GS可使GS的速度提高爲6 MHZ。AE公司說明該卡的速度還可以更快，將來若想要提高速度，只要更新Faster Microprocessor和Faster Crystal Oscillator這兩顆晶片，即可提高速度(事實上，Transwarp GS的速度在設計上是定爲10MHZ)。

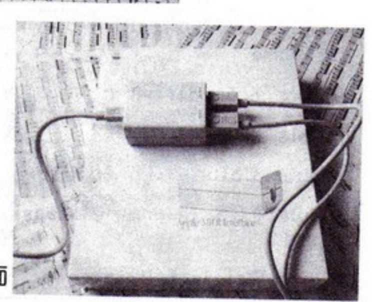
• 適用於GS上RAM CARD的DRAM品牌

目前全球DRAM的缺貨和價格混亂的情形，着實使每一位想擴充RAM的讀者傷透腦筋。而Apple公司於日前提出了一份適用於GS RAM CARD的DRAM名單，各位如要買RAM，請儘量購買下列品牌與編號的RAM，以確保不致使GS發生當機。

1. Fujitsu America, Inc	MB81256-15P
2. NEC Microcomputers, Inc	UPD41256C-15
3. Texas Instruments	TMS4256-15NL
4. Mitsubishi Electronics	M5M4256AP-15
5. Hitachi	HM50256P-15
6. OKI Semiconductor	M 41256-15
7. Micron Technology	MT1259-15
8. Samsung	KM41256AP-15
9. Motorola	MCM6256BP-15
10. Toshiba America	TMM41256P-15



①Apple MIDI介面


②Passport MIDI介面

◉甘比軟硬饗宴

目前MIDI (Musical Instrument Digital Interface)可以說是電腦上很熱門的一項附加功能，而強大的GS也不例外，現在我爲各位介紹三種可以在GS上使用的MIDI。

第一種是Apple公司自行設計的MIDI，它可以直接接在Macintosh和GS的串列埠上，有一個輸入和輸出的頻道。如果您想要使電腦連接一種以上的樂器，那麽這些樂器必需要有一個Throughput Jack(也稱爲MIDI-thru)，然後才能夠以菊鏈方式連接。

第二種是Passport MIDI Interface，就是一

張介面卡，可以插在ⅡGS或加強型Ⅱe的第二個插槽上，這張卡提供了MIDI IN、MIDI OUT和DRUM的接頭，以及使用Tape Sync的額外IN和OUT RCA接頭。

第三種是Opcode Professional Plus，乃是針對Macintosh市場而設計，其需要額外的電源供應器並提供三個輸出頻道，所以可同時連接三種不同的樂器，而解決當你要連接更多樂器時，樂器背後沒有Throughput Jack的問題。

雖然Professional Plus是爲了Macintosh市場而設計，但同樣可以使用於GS的串列埠上。Opcode同時也生產Studio Plus Two，這種產品擁有兩個MIDI IN和六個MIDI OUT連接頭，以及一個前方指示燈，使你瞭解目前是接收或送出狀態。

產品名稱：Apple MIDI Interface
出品公司：Apple Computer, Inc.
20525 Mariani Avenue
Cupertion, CA 95014(408)996-1010
定　　價：美金$ 99
硬體需求：Apple ⅡGS或Mocintosh

產品名稱：Passport MIDI Interfare with
Tape and Drum Sync
Passport MIDI Pro Interfare
出品公司：Passport Designs, Inc.
625 Miramonte Street
Half Moon Bay,
CA 94019 (415) 726-0280
定　　價：美金$ 199.95
硬體需求：Passport MIDI Interface with
Tape and Drum Sync：
Apple Ⅱ+、加強型Ⅱe、ⅡGS、Ⅱc
Passport MIDI Pro Interface

產品名稱：Opcode Professional Plus and Studio Plus Two

出品公司：Opcode Systems
1024 Hamiltion Court
Menlo Park,
CA 94025 (415) 321-8977

定　價：Opcode Professional Plus
美金$ 130
Studio Plus 2 美金$ 273

硬體需求：Apple Ⅱ GS或Macintosh

◉甘比技術講座

由於GS OS即將推出，所以ProDOS 16已經沒有介紹的價值，故本專欄將就GS硬體方面做一個整體性的概述，以供不管有無GS的讀者，對GS有一番粗淺的認識。

首先請看GS的特性簡表分析：

特　點	原　因	說　明
更具威力的微處理機	65C816	16－bit處理機，有24－bit處理機和6502相容能力。
快速操作能力	CPU脈衝爲1MHZ或2.8MHZ，由加速卡可達10MHZ	使用者可以選擇二者其中之一速度執行。
主機板具有較大記憶體	RAM 256K ROM 128K	內建記憶體，包含有了128 K Apple Ⅱ所有功能。
記憶體擴充能力	24-bit位址滙流排和記憶體擴充槽	經由擴充卡，最大可將12 AM擴充至8.25MB，GS本身具有16 MB的空間。
加強的鍵盤	78鍵	分離式鍵盤，包含方向鍵和數字鍵。
Apple Desk Top Bus介面	低價位串列I／O	提供菊鏈式連接鍵盤、老鼠和其他I/O設備的能力。
RGB影像	RGB和Sync	提供類比RGB和NTSC影像輸出能力。
彩色40行和80行文字	彩色的文字背景和邊框	文字、背景和邊框有16種色彩可選擇。
Apple Ⅱ繪圖模式	低解析、高解析、雙倍高解析	包含了以前Apple所有繪圖模式。
超高解析度	320 × 200或640 × 200解析	改進的繪圖能力，每條掃描綫有16種色彩，螢幕可同時顯示256種色彩，共4096種色彩使用。

Desktop 使用介面	使用超高解析度和老鼠	內建工具箱，提供Desktop介面，可使用老鼠、目錄和視窗。
加強的音效	Ensonig 數位音效IC有32個振動器	可同時間發出15種獨立音源。
控制面版	內建桌上附件	使用者可以自行設定機器的參數，如顯示方式、作業速度和磁碟機等等。
加強性的監督程式	將監督程式內定於ROM	擁有16－bit、24－bit定址能力，65816和6502組合語言能力，有32－bit的運算能力，包括顯示和鍵盤控制的低階I/O常式。
Applesoft	ROM包含了Applesoft	Applesoft 修改成可於小寫和80行模式下操作。
內建串列埠	兩個標準串列埠	串列埠提供了Modem、Printer和AppleTallk功能。
內建AppleTalk	使用一個串列埠	無須平行卡，使用者可以選擇其中之一的串列埠給AppleTalk使用。
內建磁碟機埠	Disk I/O使用定製IC	使用者可以選擇內建磁碟機埠或在擴充槽上的介面卡。
擴充槽	有七個擴充槽	與Apple Ⅱe上的擴充槽功能相同。
Game I/O	有9針和16針插座	可供目前所有的遊戲軟體使用。

另外Mac與ⅡGS的比較情形如何呢？請您再參看下表分析：

特　　點	Apple ⅡGS	Macintosh
Desktop User Interface	Pull-down、Data in Over-lapping Windows	同 左
Desktop Support for Applications	Built-in Toolbox	同 左
Desktop Display	Super Hi-Res Color Graphics	Bit-mapped black-and-white Graphics



Display Resolution	640 × 200	312 × 342
Command Selection	Apple Mouse, Keyboard	同 左
Keyboard	Detach, with Keypad and Cursor Keys	同 左
Built-in Serial Ports	Two Ports, using Zilog SCC Chip and RS-422 Drives	Two RS-232 Port, using Eilog SCC Chip
Built Disk Port	5.25-inch and 3.5-inch Drives, using Apple IWM Chip	3.5-inch Drives only
Operating System	Pro DOS	Hierachical File System
External Hard Disk	Hard Disk 20SC with SCSI Interface Card	Hard Disk 20(Hard Disk 20 SC on Macintosh Plus

◉甘比的小秘密

在GS的監督程式中，除了輸入16進位碼外，你也可以直接輸入字元，只要在字元的兩邊加上「〃」即可，如800：〃Apple Ⅱ GS〃。另外你還可以使用搜索指令＼〃搜索字元〃＼記憶庫數／起始位置。結束位置P，如＼〃APPLE〃＼00 ／800.845P，那麼GS會將搜索到的字元位置顯示出來。

有時候你會發現Apple Ⅱ+、Ⅱe的某些Game無法顯示文字頁的訊息，如要求你移動搖桿測搖桿值。要解決此一問題很簡單，只要進入桌上附件，設定〃Alternate Display Mode〃為ON即可；另外有些Game是不能於設定80行的狀態下執行，如「極地之狐」「全天候戰鬥機」即是。總之若遇到無法執行，請將控制面版的設定值調成標準值，一般都可解決。

◉甘比手札

GS無疑將是未來機種的代表，雖然GS在設計上仍然保留許多可供將來發展的地方，以致使GS無法以接近使用者理想的電腦姿態出現；但不可否認的，這正是GS所獨具的一項特性——成長性。我期待可能是32位元的新一代GS，能夠打破目前GS所面臨的種種瓶頸，實現伍茲奈克於1983所誇下的豪語——「這是一種具有革命性的未來機種」，而早日將人們的夢想實現。

儘管Apple的創始人史蒂夫・傑伯，已經完成一種超越Mac IBM PC的新電腦，但以其基本配備就需要五千美金的價格對學生來說，簡直是天文數字了。或許正如南加大（University of Southern California）資訊系統負責人李曼表示：「此機器將可使我們五年後才能夠做到的事提前到現在就做」，這是五年後的未來機種，不要妄想了！不過GS却是較便宜的未來機種，以下我為各位介紹GS在各方面的完美組合。

■商業方面（以下價格以美金計）

- Apple Ⅱ GS（Apple Computer） $ 999
- Apple Color RGB Monitor with Monitor Stand $ 524
- Apple 3.5 Drive $ 399



- Apple 5.25 Drive $ 299
- Data Saver 200 UPS (Cuesta Systems Corporation) $ 495
- D4 40Mb Hard-disk Drive (First Class Peripherals) $ 795
- T6 60Mb Tape—backup System (First Class Peripherals) $ 895
- Laser Writer Ⅱ NTX with two Local Talk Connector kits (Apple Computer) $ 6,749
- Microbuffer In-Line Serial, 1Mb (Practical Peripherals) $ 707
- 768K PC Transporter with Dual 360K Trans Drive Disk Drives 8087 Math Chip and ⅡGS Installation Kit (Applied Engineering) $ 1,436
- GS RAM Plus 6Mb (Applied Engineering) $ 3,139
- Memory Saver (Checkmate Technology) $ 150
- Trailblazer 19,200-bps Modem (Telebit) $ 1,345
- System Saver ⅡGS (Kensington Microware) $ 100
- Apple Works V2.0 (Apple Computer) $ 249

Total : $18,281

■娛樂方面 （以下價格以美金計）

- Apple Ⅱ GS, 512K (Apple Computer) $ 999
- Two Apple 5.25 Drives $ 598
- Apple 3.5 Drive $ 399
- Apple Color RGB Monitor $ 499
- Super Modem 2400 (Supra Corporation) $ 180
- Serial Cable (Apple Computer) $ 30
- Octo Ram, 2Mb (MDIdeas) $ 700
- Super Sonic Stereo Card (MDIdeas) $ 60
- Two Bose Room Mate Speakers (Bose Corporation) $ 229
- Mach Ⅱ Joystick (CH Products) $ 40
- Flight Stick (CH Products) $ 75
- Keys to Solving Computer Adventure Games (Prentice-Hall) $ 20

■音樂方面

- Apple ⅡGS (Apple Computer) $ 999
- Apple 5.25 Drive $ 299
- Apple 3.5 Drive $ 399
- Apple RGB Monitor $ 499
- OctoRam, 2Mb (MDIdeas) $ 700
- Future Sound Digitizer (Applied Visions) $ 279
- Passport MIDI Interface with Tape and Drum Sync (Passport Designs) $ 200
- Opcode Studio Plus Two MIDI Interface (Opcode System) $ 275
- Music Studio 2.0 (Activision) $ 100
- Master Tracks (Passport Designs) $ 250
- Yamaha DX711FD (Yamaha Internation Corporation) $ 2,495
- Roland D-550 Synthesizer (Roland Corp US) $ 1,850
- Ensonig Performance Sampler (Ensonig Corporation) $ 1,995



- Alesis HR 16 Drum Machine (Alesis Corporation) $ 449

Total : $ 11,018

■繪圖方面 (以下價格以美金計)

- Apple ⅡGS (Apple Computer) $ 999
- GS–RAM Plus , 6Mb (applied Engineering) $ 3,139
- Apple Hard Disk 20SC with SCSI Card (Apple Computer) $ 1,198
- Two Apple 3.5″Drive $ 798
- Two Apple 5.25″Drive $ 598
- Apple Color RGB Monitor $ 499
- Apple Color Composite Monitor $ 379
- Apple Extended Keyboard $ 229
- IS / ADB Graphic Tablet (Kurta Corporation) $ 395
- System Saver ⅡGS (Kensington Microware) $ 100
- Thunder Scan (Thunder Ware) $ 219
- Computer Eyes GS (Digital Vision) $ 250
- Color Video Camera $ 750
- Image Writer (Apple Computer) $ 625
- Serial Grappler + (Orange Micro) $ 89
- Laser Writer ⅡNT with two LocalTalk Kits (Apple Computer) $ 4,749
- KroyKolor Plus (Kroy) $ 875
- Apple Personal Modem (Apple Computer) $ 429
- Paintworks Gold (Activision) $ 100
- All–Star Software $ 785

Total : $ 17,205

- Quest for Clues (Origin Systems) $ 25
- All–Star Software $ 1,222

Total:$ 5,076

■程式設計方面 (以下價格以美金計)

- Apple ⅡGS $ 999
- Three Apple Ⅱ 256K Memory Eypansion Kits (Apple Computer) $ 207
- Apple Hard Disk 20SC with SCSI Card (Apple Computer) $ 1,198
- Apple 3.5″Drive $ 399
- Apple 5.25″Drive $ 299
- Image Writer Ⅱ $ 625
- Apple Color RGB Monitor $ 499
- Memory Saver (Checkmate Technology) $ 130
- MultiRam GS, 2Mb (Chemate Technology) $ 1,045
- TML Pascal (TML System) $ 125
- Merlin 8/16 (Roger Wagner) $ 125
- APW (APDA) $ 100
- AC BASIC (Absoft) $ 125
- Apple ⅡGS Firmnare Reference (Addison – Wesley) $ 24
- Apple ⅡGS ProDOS Reference $ 30
- Apple ⅡGS Toolbox Reference $ 48

Total:$ 5,998

以上五種搭配對學生來說，已經是不可思議的組合，不過總歸一句話，儘量存錢添購吧！另外有朋友來信問到，GS上是否有類似讀圖機的設備，這是當然會有的，而種類還不只一種，其讀圖之效果也比HANDY SCANNER HS–2000正點，我會在近期內，以專文報導。

小結技 IBM

幽靈戰士Ⅲ ——何必怕死

筆者剛玩「幽靈戰士Ⅲ」時常常一出城就上天堂，在此提供一個小技巧可使讀者不必因爲翹辮子而抽換磁片，亦可提高速度，方法如下：

(1)先設定出C爲虛碟（VDISK即可384K）。

(2)將PH3置入A或B磁碟機內鍵入：A>(B>) MAKEHARD。

(3)將DATA DISK置入任一磁碟機內鍵入：A>(B>) COPY GAMESAVE.DAT C:\PH3

A>(B>) COPY ＊. C:\PH3

(4)C>CD PH3

(5)在C執行程式，遇到詢問是否使用硬碟時選YES。

(6)玩累後，將C：的GAMESAVE &＊. 拷貝回B磁碟機內的磁片即可。

／李明達

大關技 IBM

幽靈戰士Ⅲ ——醫療術之另一用法

在這個「起頭難」的遊戲中，「死亡」是否已經成了家常便飯呢？假若經歷一場激戰後，獲得了相當多的經驗點數、黃金以及神劍利器，却發現已有成員陣亡殉難，而這時你尚未學到復活術，若重玩的話太可惜，換掉陣亡的隊員又未免浪費，是不是會因此而氣結呢？

事實上，這個問題對你將不再是問題了。大家都知道醫療術可以恢復生命點數，却不知它另有用途，可以代替復活術，使逝者重返人間。

當隊伍中有人死亡時，由牧師或流浪者使用醫療術第三級或第四級，然後將位本已歸西的仁兄，就會奇蹟似地復活了，怎樣？正點吧！但是此法在戰鬥中無效，切記！切記！

又使用此法時，不必擔心會因復活而使體質降低，因爲它不是復活術，所以你仍然是以前的你，一點也沒變。

／曹宏任

小結技 IBM

冰城傳奇Ⅰ ——Kylearan's Tower之謎

拜讀了精訊電腦十八、十九二期之「冰城傳奇再起戰鼓」上下兩文後，使我更順利完成這遊戲。但其中Kylearan's Tower有二處未標明清楚，使讀者覺得怎麼會迷路？第一處是在（N1，N19）之傳送門上；若你從（N0，E21）之門進入後，以↑_方式走，則會被傳送至（N1，E1），而不是書上所說的（N21，E21）。要以┐方式走至傳送點（N1，E19）才被傳送至（N21，E21）。

第二處是在三個完全相同的房間（可從（N19，E18）進入中間的房間），在此Maco所施法出來的羅盤似乎使你搞亂了方向，故勸你用SCSI法術。首先沿著牆邊走，走至南邊的門，進入後以順時針方向（沿牆邊較安全）走至向西的門就可準備見Kylearan了。若貪一時之快，以反時針方向走，則會被傳回上個房間，使你的方向觀念搞混。注意啊！

／呂建志



銀河飛鷹——技巧一二招

㈠燃料轉換器：

當太空船接近太陽時，艙溫會不斷升高，待升高到接近極限時（四分之三以上），燃料轉換器便會打開吸收超躍進動力；此時螢幕上可看到〝FUEL SCOOPS ON〞之訊息，並且發出「嗶」一聲。這時別再對太陽飛行，以免燒毀，最好與太陽平行飛行。

吸收超躍進動力的速率和太空船飛行速度成正比，在最高速時，每響一聲可吸收 0.7 光年的燃料。當螢幕充滿太陽時，執行速度會變慢，最好轉到別的視窗，執行速度會快些，以節省時間。

㈡礦石雷射：

它的威力是軍用雷射的兩倍。用它來打大隕石，只要兩發就可以把大隕石打成三片隕石碎片（有時較少），那些碎片就是礦石，可以拿起來賣。

㈢貿易：

中文說明書中有一張平均價格表，但不是很好用，經我比較了十幾個星球的經濟後，統計了一個價格表，表中價格可讓各位玩家得到較好的利潤。其中除了麻醉品外，以電腦和皮貨最好賺。

㈣其他：

有時在打毀敵方太空船後，除了飄出五角柱狀的貨物外，還有一種長方形薄片。那可是好東西，最好拿起來，通常是石金，有時是電腦，都可賣得好價錢。

/鄒鳴峯

貨物價格表

名　稱	高價格	技　術 層　次	低價格	技　術 層　次
Food	8.0	高	2.0	低
Textiles	9.2	高	5.2	低
Radioacti-ves	28.0	高	18.0	低
Slaves	28.0	高	5.6	低
Liduor / Wines	39.2	高	20.0	低
Luxuries	102.0	低	78.8	高
Narcotics	141.0	不定	0.4	不定
Computers	102.0	低	61.0	高
Machinery	66.4	低	47.2	高
Alloys	44.0	不定	31.6	不定
Firearms	88.4	低	50.0	高
Furs	90.0	高	48.0	低
Minerals	14.0	高	10.0	低
Gold	41.6	高	36.4	低
Platinum	80.4	高	64.8	低
Gem — stones	24.0	高	16.4	低
Alien Items	66.0	低	21.6	高

註：技術層次以 7 以上為高，6 以下為低。

小結技 IBM

蒼鷹戰鬪機——Ace復活法

進入遊戲前，先為磁片中SIERRA.DAT檔作備份，若飛行員不幸陣亡，將此備份檔拷回去即可。若沒有作備份，又偏偏出了事時，先回到DOS，載入PC—TOOLS，使用VIEW／EDIT之功能，選擇修改SIERRA.DAT檔。進入編修畫面後，你就可看到許多熟悉的名字——大部分是那些已陣亡的飛行員。前面排列較密的十位飛行員，就是SIERRA HOTEL內的優秀飛行員。從第十一位開始，排列較疏，是為飛行員名册。首先修改SIERRA HOTEL。

飛行員名字的前一位元代表官階，如01表上尉。飛行員的名字最長可有廿個字母，從名字數來第21位元（下一個飛行員官階前第三個）就是此飛行員目前的狀況，如01表陣亡——KIA，將其修改為00，在紀錄上便成為ACTIVE。下面兩個位元組代表此飛行員之積分，接下來就是修改飛行員名册。

陣亡飛行員在飛行員名册上的位置是由ROOKIE取代，沒有官階（此時官階形式為20，亦即空白；中尉為00，不一樣，切莫混淆）。修改後，塡入姓名，和前面不同的是：第21位元位置並無意義，第22、23位元為分數，請依照前值修改塡入。修改完成後按 [F5] 寫回磁片即大功告成，要注意的是，此檔從0～3共有四個磁區。飛行員名册從0～3磁區都是。

回到DOS進入遊戲，你將可發現：這些不幸陣亡或失踪或受軍法審判的飛行員，又生龍活虎地出來服役，供你調配啦！

／胡湘源



R-TYPE——過關秘技

R-TYPE這個GAME無論是在PC ENGINE或Video Game上，都是很受歡迎的。在第二關的金屬巨蛇與心臟這關，筆者發現一招絲毫不費力的方法，在對付金屬巨蛇與心臟時，只要將副機對準左下角巨蛇之出入口上方，便可高枕無憂的等待過關，而不用花費一顆子彈。休息一陣子（不必扳搖桿或發射子彈），當巨蛇出入十餘次後，背景便會變暗，此時便可輕鬆地過關了（分數照算），此法不是很舒服嗎？

註：使用此法時，最好有一枚衛星，否則發生「意外」筆者不負責。

／鍾允中



冬季奧運會——熱狗式滑雪滿分法

在熱狗式（Hot Dog）滑雪中，當運動員開始滑雪後，先做出後仰式的動作，要做得完美（搖桿向右上或鍵盤按[O]），再做出後翻的動作（搖桿向左或鍵盤按[1]），這樣就可到滿分一一〇分了！記住，動作要完美）第一個動作做完就立刻做第二個動作，這樣才不會因為動作有缺點被扣分，或是因為摔倒而得鴨蛋。

／謝瑞軒

大關技



強棒聯盟 ——克敵致勝法

各位好！我是郭泰扁，閣下要三振對手，來問我「東方平快車」那就對了！

以下介紹利用程式Bug而打擊對手的幾種投法：

㈠當投手是左手上投或下投法：若打擊者是右手打擊，則將投手位置移至最左，然後投右外角球(即球投出後馬上一直按㊀)。不錯，是個壞球，但再依照上述之法投出第二球時，只見它(電腦)棒棒揮空了(投手球速須130公里/時以上)。而打擊者若是左手打擊更簡單，站在踏板中央投右外角球，還是壞球，但從第二球開始，它又……(投手球速須120公里/時以上)。

㈡投手是右手上投或下投法：若打擊者是右手打擊，則將投手位置移至最右，投左外角球。如同前述從第二球開始……而打擊者若是左手打擊，則將投手位置移至最左，投右外角球。還是一樣，但此法較不易成功(不成功時，便成仁，投觸身球)。

依照以上投法，假如第一球是好球，那得快換投手，以免遺誤大局。

又電腦假如在任一壘有人的話，跑者有兩種表現：一是離壘很近，二是離壘很遠。是前者的話，那小心電腦盜壘；如果是後者，那好辦多了。假如一壘有人，首先牽制二壘(防止它盜向二壘)，再回到投球畫面，等它再度離壘很遠，按Ⅲ鈕，然後快傳一壘，〝Out〞它就完蛋了，此法亦可用在二、三壘。

最後我勸各位在PENNANTMOOD下多使用BUFFERS隊，別小看它，它的二、三、四棒打擊率都在三成以上，以及代打有311及299都很強，可換上代替七、八棒，筆者曾經用此隊對抗HU-BEES隊而締造了〝完〞〝全〞〝比〞〝賽〞呢！

/詹東益

小結技

PC Engine

強棒聯盟 ——盜壘術

在盜壘時被識破而面臨夾殺時，可能的下場有二：一是折回頭，二是慘遭觸殺出局。本人發現有一招可以盜壘成功而不致被夾殺出局。以一壘盜向二壘爲例，跑者遭夾殺時，若跑在一壘紅土區內離二壘方向的一端約一步，正轉身向著二壘，而此時二壘手傳球出去的一刹那，跑者就可順利登上二壘了。其他壘間的方式亦同。

/陳華昇

大關技



忍者 ——選關之法

開機後，壓住第一支搖桿的下方，在標題頁出現忍者的眼睛時再按②鈕，螢幕隨即出現〝MISI〞的選擇訊息，M表任務，S表區域，可用上下方向鍵選擇各個任務及區域。

/編輯部

小結技 IBM 冰城傳奇——欺騙的技巧

各位讀者是否會因爲找不到DR檔而煩惱呢？用DR檔來玩「冰城傳奇」確實很方便，可是在鄉下地區根本找不到這個可將虛擬磁碟設在B的程式，因此筆者想到一個DOS的欺騙指令ASSIGN。方法如下：

(1)先設定C爲虛擬磁碟（用VDISK.SYS即可）。
(2)將「冰城傳奇」的DISK B COPY至C：
(3)將DOS 2.0以上（含ASSIGN檔）置於A或B磁碟鍵入

A＞（B＞）ASSIGA C＝B

再 RETURN 即可。此方法亦可應用在類似「冰城傳奇」經常讀取B磁碟的任何程式，但必須限制在以檔名爲主而不是以磁區爲主。記得將C的人物資料拷貝回眞正的磁片上。

／李明達

小結技 IBM 冰城傳奇Ⅰ——不虞匱乏的物品

首先創造一些人（怪物亦無妨），將這磁片叫Disk A，再備份一片（Disk B），然後以Disk A重新進入遊戲。回到冒險者之家後，和專門保管物品的人物交易一些重要的物品（如Power Staff），然後抽換Disk B Remove這些專門管物品的人之資料。再將這些人Add出來，換回Disk A，Remove全部資料至Disk B（如此錢才能保住）。以後若需要這些物品時，放入Disk B，將保管這物品的人Add出來，與需要的人交易，再將Disk B換回Disk A繼續遊戲即可，而Disk B仍將保有此項物品，如此物品使用之不匱。

／呂建志

大關技 SEGA 未來戰士——就分段點接關

雖然遊戲本身就有Continue的設計，但僅能就每一小關的開始接關，到了四、五關則就只能大關接關。現在有一方法不管在那一關都可使你從小關的分段點接關：

在結束遊戲後的Continue選擇頁上，同時壓住第一、二F支搖桿的上方，然後選擇Continue項，壓下按鈕即可。

／編輯部

大關技 SEGA 未來戰士——無敵

在打開電源的同時，壓住第一支搖桿的下方和第二支搖桿的上方，經過3～4秒，再同時壓下①②按鈕即可。

／編輯部

小結技

SEGA 未來戰士——得分妙方

在「未來戰士」這個GAME中，通常一隻妖怪僅值100－300分，就算是把關的酋長也僅值2,000分，實在令人感到得分不易，加台困難（50,000和200,000各加一人）。故筆者於此提供三大賺分秘方：

⑴塔狼縱擊破——10,000分。在遊戲中可遇上不少的獸人黃拷軍，有時會有三名疊成人柱（表演馬戲？!），此時，快速貼近，於他們尚未行動時，以最快速度解決他們，便可得到一萬分。

⑵七星凶轉喜——70,000分。打戰士墓碑時，常會出現「阿魯格之星」，奇怪的是拿了似乎並無任何作用；但只要收集七個，可得到七萬分，而且不受繼續之限制。

⑶五神體得技——160,000分。此法得分最高，可說是幾乎一口氣加兩台，只要拿到五種鬥神之技（同時擁有），便可得到十六萬分。

／鍾允中

大關技

SEGA 未來戰士——練功妙法

每當在玩此遊戲時，常有聽到「叮！」的一聲，但螢幕稍微捲動，好不容易才有的寶物却又消失無影了。此時，眞想拿把鐵鎚……?! 不過，GAME還是要玩，所以還是把鐵鎚放在看不到的地方比較安全；如果要打怪物們練功，不但費時費力，又容易發生找鐵鎚的事件。所以筆者在此提供一個練功的秘方——利用到處可見的噴火口，或許各位玩家們並不喜歡這種東西，但這却是一個練功的絕妙好地方，既沒生命危險，又有大量的火球可供練功之用，只要花上一點時間，便能擁有許多的寶物。此時，又可縱橫於下個挑戰了。

註：用此法練功時，寶物出現可能會有所重複，敬請注意！

／鍾允中

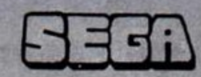
大關技

SEGA 觀星人——音效測試

在標題頁選擇Password項，重複輸入〝てすと〞這三字直至塡滿爲止，然後就會出現音效測試畫面，總共有十首曲子供你選擇。

／編輯部

小結技



劍聖傳——隱藏的房間

記得在筑前和加賀之間的背景大佛嗎？如果爬上佛像頂端，再按住圓盤上方，即可進入一隱藏房間，其內有可恢復生命點數的葫蘆，請多加利用。

／黃群耀

再一次的叮嚀——跳蚤市場手則再解

親愛的先生、女士大家好，由於跳蚤先生近來患了嚴重的「消化不良」症，因此由跳蚤集團代爲發言——我們有話要說！

自從開闢跳蚤市場以來，很感謝各位的熱烈支持，爲服務交易者都能夠順利達成目的，我們將攤位增加爲七十個；可是每個月所接到的申請表仍然超過標準太多，造成許多交易者抱怨說：「爲什麼我申請了兩個月仍然沒有攤位？」「喂！跳蚤先生，我想修改我的申請表」……等等，令跳蚤先生每日忙得都快休克了。因此請各位交易者注意跳蚤市場所訂的新規則，以免喪失入場資格。

●手則一

「每張申請表限塡三件交易物品」

這項規定的由來是要防止某些交易者占據太大的場地。例如甲先生想要把數個任天堂卡帶廉價出售，結果就在攤位上擺設五項物品。如此一來，他老兄就等於佔了將近兩個攤位。現在規定：凡書寫內容超過新式跳蚤市場申請表上的格數（每項四十四字），將不予排位，且不退件，請讀者特別注意這點。如果您要做大清倉，就只能將軟體做精簡的介紹，詳情再由買賣雙方自行協調。

●手則二

「非電腦相關的物品恕不受理」

這項規定的由來是防止跳蚤市場變成「菜市場」。例如A先生想用他的收音機換一台任天堂……太過份了，或乙女士想賣遙控車。在新的規則辦法中，我們嚴加規定交易範圍將限於電腦或遊樂器的主機、軟體與硬體週邊。

●手則三

「欲購買者太過離譜的價格不再刊登」

這項規定是爲了保障欲賣者的權益而定。因爲有一些「特窮份子」常常開出對折再對折的價錢，嚇得欲賣者寫信訴苦。就拿前幾天有兩封讀者的來信，我們在此公開：「跳蚤先生，這太離譜了！我原本想賣APPLE ⅡGS，居然看到欲購者所開的價錢只有×萬元！拜託，我當初所買四、五十種軟體就不只這種價錢。你說，我那敢刊登我所想賣的價錢？」，「開玩笑！時空戰士3D只願出五百五十元，我花一千二佰元老闆還不賣給我………」（以下由於投信者太激動，不適合刊出）。

所以跳蚤集團決定將太離譜的價錢刪除，也許讀者們會問：「什麼樣的價格才是合理」，關於這點跳蚤集團建議欲購者，以該物品目前的行情打個七到八折左右，這樣不但提高買到的機會更不會讓其他讀者有嘲笑你的機會——作夢喔！

跳蚤市場是服務電腦玩家的聯絡站，爲了達到更理想的服務原則，請交易者遵守跳蚤市場守則，使我們能夠更加速作業時間，謝謝！

跳蚤集團敬上

---請沿虛線剪下

精訊跳蚤市場入場申請表

姓　名：＿＿＿＿＿＿　聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

地　址：＿＿＿＿＿＿　聯絡時間：＿＿＿＿＿＿

交易方式／物品／價格：

(1) ＿＿＿＿＿＿

(2) ＿＿＿＿＿＿

(3) ＿＿＿＿＿＿

註：每項內容請勿超過44字。

姓　　名：柯俊南　　年　　齡：19
住　　址：台北市西昌街 204 號 4 樓
聯絡電話：(02) 3086694
聯絡時間：18:00～23:00（未週請留電話）
交易物品：(1)賣 PC 搖桿＋介面卡／價格 500 元
(2)欲購 RS232＋精靈鼠（議價）
(3)欲購任天堂磁碟機／價格 1,000～2,000 元

姓　　名：林逸軒　　年　　齡：17
住　　址：台北市新生北路二段 41 巷 4 號 3 樓
聯絡電話：(02)5634753
聯絡時間：18:00～22:00
交易物品：(1)PC Engine 邪聖劍（附攻略本）交換冒險世界，或賣 500 元
(2)PC Engjne 勝利大賽車交換冒險世界，或賣 500 元

姓　　名：邱維堅　　年　　齡：16
住　　址：北市敦化南路 545 巷 3 弄 1～1 號 7 樓
聯絡電話：(02) 7001992
聯絡時間：10:00～22:00
交易物品：(1)賣日本原裝職業棒球，語聲合成版立體棒球，議價。
(2)欲購 PC-Engine 及 AV 端子，議價。
(3)購正先 RAM DISK 硬式磁碟機，任天堂磁碟機，議價。

姓　　名：陳衍州　　年　　齡：16
住　　址：台北市北投區中山路 14 之 19 號
聯絡電話：(02) 8616483
聯絡時間：2:00～5:00（未週勿提及買賣）
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)PC Engine主機及附件／價格 3,700 元
(2)妖怪道中記，R-TYPEI 職業棒球晶片／價格 2,200 元

姓　　名：吳敬允　　年　　齡：17
住　　址：北投永興路 2 段 33 巷 37 號
聯絡電話：(02) 8918965
聯絡時間：PM. 2:00～6:00
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)SEGA Out-Run 卡匣／價格 800 元。
(2)時空戰士／價格 300 元。
(3)SDI／價格 800 元。

姓　　名：林宏謙　　年　　齡：18
住　　址：北市八德路 3 段 155 巷 4 弄 27 號 2 F
聯絡電話：(02) 7514474
聯絡時間：10:00～23:00
交易物品：(1)賣任天堂卡帶魔界村、北斗神拳二代（均附秘笈）／價格 750 元。
(2)欲購雙截龍 350 元，鬼太郎二代 450 元。
(3)欲購立體眼鏡，議價。

姓　　名：黃怡舜　　年　　齡：16
住　　址：北市北投區中和街 25 號 5 樓之 8
聯絡電話：(02)8934489
聯絡時間：13:00～15:00（星期一～五）
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂主機及磁碟機（附 256 K 卡匣一個及四片磁片）／價格 3,200 元。
(2)欲購 PC-Engine 晶片—妖怪道中記／價格 500 元。

姓　　名：簡智彥　　年　　齡：16
住　　址：台北市 10484 敦化北路 244 巷 16 號 2 樓
聯絡電話：(02)7134646
聯絡時間：10:00～23:00
交易物品：(1)買沙漠之狐／價格另議
(2)賣洛克人 350，87″棒球 350，任天堂主機 1,100，坦克 150。
(3)買 GAME (PC)
(4)賣 GAME (AP)

姓　　名：徐術芳　　年　　齡：24
住　　址：台北市松江路 362 巷 19 號 5 樓
聯絡電話：(02)5711459
聯絡時間：全天
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)阿羅士主機附紅色卡匣 4 個，黃卡匣一個／價格 2,200 元。
(2)冒險家主機附卡匣 7 個／價格 1,500 元。

姓　　名：吳作霖　　年　　齡：18
住　　址：台北市龍江路 429 巷 6 號 3 樓
聯絡電話：(02)5019400
聯絡時間：20:00～23:00
交易物品：(1)以 MK Ⅱ 衝破火網交換 FM 音源。
(2)SEGA MK Ⅱ 飈車晶片附盒，及原文說明書／價格 300 元。
(3)以 MK Ⅱ 衝破火網（附盒）交換夢幻之星（附盒最好）。

姓　名：陳哲偉　年　齡：18
住　址：北市民族東路735號3樓
聯絡電話：(02)7120448
聯絡時間：22:00以前
交易物品：⑴欲購SEGA1M卡匣職業棒球、阿魯格十字劍、世界籃球／價格議價
⑵欲購SEGA 2M高速賽車、幻想空間Ⅱ／價格議價
⑶以時空戰士3D換兇猛之鷹

姓　名：張家旺　年　齡：18
住　址：北市興隆路一段55巷14之3號4樓
聯絡電話：(02)9348727
聯絡時間：星期一～五，20：00～22：30
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴AppleⅡ＋64K＋TEAC磁碟機一部＋鍵盤＋搖桿＋單色顯示器＋GAME數十種／價格5,500元（可議價）。

姓　名：張善俠　年　齡：15
住　址：北市忠孝東路5段524巷5弄4號2樓
聯絡電話：(02)7632809
聯絡時間：每天晚上8:00～10:00（未遇請留姓名電話）
交易物品：⑴用妖怪道中記換R-TYPEⅡ晶片用R-TYPE換棒球聯盟晶片
⑵賣精訊電腦雜誌（17、18、19、21、22）／價格每本40元

姓　名：吳奇偉　年　齡：20
住　址：台北市八德路一段51號二樓91號
聯絡電話：（02）3927367
聯絡時間：PM12:00～PM21:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴PC-ENGINE主機4,500元，妖怪道中記和R-TYPE各700元，合購5,500元。
⑵原裝任天堂卡匣獨眼龍攻宗／價格1,000元

姓　名：吳嘉財　年　齡：15
住　址：台北市信義路4段30巷60之1號2樓
聯絡電話：(02)7017387
聯絡時間：PM18：00～23：00（未遇勿談買賣之事，謝謝）。
交易物品：⑴賣斷軟體世界：名車大賽及機動戰士，可單買／價格200元。
⑵欲購正先軟體卡及MPFⅡ磁碟機一部，議價。
⑶賣斷21世紀公路戰及精訊月刊（除2、8二期，每本70元）／價格200元。

姓　名：徐祥恩　年　齡：14
住　址：台北市民生東路1033號11樓之2
聯絡電話：(02)7611834
聯絡時間：週一～五（21:00後）週六18:00後、週日12:00前
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴任天堂多功能液晶搖桿（全新）（800元），二段式搖桿（400元）
⑵勇者鬥惡龍Ⅲ（價另議）、赤影500元（另有多卷低K數卡帶）
⑶五折賣華泰攻略本：2、15、37、50、57、66、68、70、72、80、108、129。

姓　名：田雨龍　年　齡：20
住　址：北市士林德行東路74巷15弄3號1樓
聯絡電話：(02)8327661
聯絡時間：週日PM6：00～9：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴軟體世界：宇宙傳奇，幻想空間，鐵手戰神；精訊：星際航艦／價格400元。
⑵任天堂主機（連發）＋RF＋月風魔傳（原版）＋攻略本／價格2,000元。
⑶Apple原版套裝軟體30套，包括冰城傳奇、忍者秘術、飛輪武士、魔法門等／價格2,600元（可單買、議價）。
⑷精訊電腦1-21（在2、3、15），每本30－60（視新舊而定）。

姓　名：李弋嘉　年　齡：16
住　址：北市新中街十巷6號3樓
聯絡電話：(02)7638213
聯絡時間：PM7：30～10：30（勿論及交易，若不在請留姓名電話）
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴PC-ENGINE晶片大爆笑、棒球，每片800～850元。
⑵Apple遊戲5套共6片（精訊套裝）；M59、M90、M118每片60元，M60：100元，M97：260元（合購450元）。
⑶PC精訊套裝P142，P154每片70元；P121，P171每片250元（合購550元）。
註：⑵⑶項合購800元。

姓　　名：陳柏蒼　　年　　齡：18
住　　址：北市延壽街330巷1弄2號1樓
聯絡電話：(02)7685443
聯絡時間：每天PM9：30～11：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)PC-Engine主機一台外加晶片五片／價格8,000元。
(2)日製任天堂一台，卡匣2片／價格1,200元。
註：(1)(2)合購8,900元。

姓　　名：樊紀張　　年　　齡：16
住　　址：台北市松山區福德街84巷1弄9號3樓
聯絡電話：(02)7643828（未遇勿提買賣）
聯絡時間：PM6：00～10：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)Color CARD／價格1,200元。
(2)Z-80卡／價格400元。
(3)SEGA MARK Ⅱ卡匣悟空鬥群妖／價格350元。

姓　　名：須明哲　　年　　齡：16
住　　址：北市羅斯福路3段84巷12號
聯絡電話：(02)3214738
聯絡時間：AM8:00～PM10:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)Master System＋S.D.I.（主機有盒子）／價格3,800元
(2)任天堂大坦克（256K）／價格1,500元
(3)或以SEGA Master System＋S.D.I.換PC-Engine。

姓　　名：林宗正　　年　　齡：13
住　　址：台北市信義路4段65號8F
聯絡電話：(02)7030995（不在留姓名電話）
聯絡時間：9:30～20:30週一、三、五16:00～20:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)電視遊樂雜誌：①②⑦⑲㉓等各集／價格每本50元，合買220元
(2)任天堂秘笈30本／價格每本50元，合買三十本1,400元
(3)王朱台卡帶，拆屋工卡帶／價格380元

姓　　名：廖肇弘　　年　　齡：18
住　　址：北市寶清街103巷26號5F
聯絡電話：(02)7694585
聯絡時間：PM.7：00以後
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)APPLE Ⅱ+主機、二台磁碟機單色顯示器、Z—80、PRINTER card／價格4,999元。
(2)APPLE磁片300餘片（應用軟體，繪圖程式）／價格1,599元。
註：合購(1)(2)者免費贈送game說明書、應用程式、操作手册，數十本。

姓　　名：邱憲平　　年　　齡：19
住　　址：北市羅斯福路六段39巷6號1F
聯絡電話：(02)9315019
聯絡時間：任何時間
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)Apple Ⅱ GS，3.5″磁碟機1台，RGB monitor，Memory card／價格37,000元
(2)Apple Ⅱ GS Vision PLUS，Computer eyesⅡ（GS版），各6,000元
(3)Apple Ⅱ GS Futresound／價格5,000元

姓　　名：林鼎皓　　年　　齡：15
住　　址：北市復興南路2段78巷6號3-1樓
聯絡電話：(02)7087038
聯絡時間：11：00～17：00（未遇請留下姓名、電話勿提買賣）
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)SEGA MASTER SYSTEM全套／價格3,000元。
(2)SEGA 2M卡匣神奇男孩（含盒子和說明書）／價格1,100元。
(3)SEGA 1M卡匣所羅門之鑰／價格900元。
註：(1)價錢可議。
(2)請在週一～週五聯絡。

姓　　名：吳啓斌　　年　　齡：17
住　　址：北市士林忠誠路二段166巷36號1樓
聯絡電話：(02)8711869
聯絡時間：PM9：00以後（未遇勿提）
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)GAME原版磁片（軟體世界、第三波、精訊…等）數十片（七折）。
(2)精靈鼠（GM-6）一隻（但不含Card）／價格800元（可議價）
(3)MOUSE軟墊一片，9 Pin轉25 Pin插座一只／價格200元。
註：(2)(3)合購共900元。

姓　名：詹國群　年　齡：14
住　址：台北市民生西路423巷27弄2號
聯絡電話：(02)5717567
聯絡時間：PM：10：30～11：30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)Modem附原文說明書和接綫／價格2,700元。

姓　名：李奇峰　年　齡：16
住　址：北市龍江路457巷8號之1
聯絡電話：(02)5011041
聯絡時間：PM 7：00～9：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)PC-Engine主機AV＋4個晶片＋連發搖桿／價格6,000元。
(2)任天堂主機＋磁碟機＋連發搖桿＋攻略本＋卡帶8片＋磁片25片＋鍵盤／價格6,500元。
(3)電視遊樂雜誌與情報／價格每本40元。

姓　名：鍾允昇　年　齡：17
住　址：北市牯嶺街95巷5號3樓
聯絡電話：(02)3960729
聯絡時間：PM6：00～10：00
交易物品：(1)賣8位元精訊套裝軟體，軟體世界套裝程式，16位元軟體世界套裝程式。
(2)賣Apple用鍵盤、搖桿。
(3)以10套裝軟體換SEGA 1M以上卡帶。
(4)欲購SEGA連發搖桿。
註：來電議價。

姓　名：江昱明　年　齡：13
住　址：北市信義路四段265巷31弄6號2F
聯絡電話：(02)7025288
聯絡時間：PM3：00以後
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)SEGA卡匣：亞力克斯I、北斗神拳、阿修羅、魔戰車，每卷400元，合購／1,300元
(2)SEGA劍聖傳1,100元，家庭運動營1,000元，翾邪封印附地圖800元，合購3,000元（附盒及說明書）。
(3)(1)＋(2)＋4個晶片共4,600元，並交換各種卡匣晶片。
(4)欲購SEGA夢幻之星，900元。
(5)欲購FM音源700元。

姓　名：葉佳威　年　齡：14
住　址：台北市安和路49－6號10樓
聯絡電話：(02)7021634
交易物品：(1)賣軟體世界之魔界村，燃燒的野球，
聯絡時間：週一～週五，PM4：00～6：30（若不在留姓名、電話，勿談買賣）
怒，單買60元，合購150元
(2)以精訊十六位元魔法門（附地圖）交換精訊十六位元冰城傳奇。
(3)精訊PC死亡潛航換魔球

姓　名：溫振揚　年　齡：19
聯絡電話：(02)8910977
聯絡時間：9：00至17：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)SEGA MKⅡ主機＋2搖桿＋RF／價格1,500元
(2)任天堂主機＋1支128K＋2支64K＋日製連發器／價格1,500元
(3)任天堂磁碟機＋8片磁片＋5本秘集／價格2,200元
註：以上三項合購的話：4,800元

姓　名：高光華　年　齡：24
住　址：木柵區和興路26巷11弄24號
聯絡電話：(02)9365477
聯絡時間：星期一、二、四、六21：00～23：00
星期日9：00～23：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)PC晶片：R-TYPE I,妖怪道中記／價格各700元
(2)功夫，13,000公里大賽車／價格各650元
(3)超級聯盟／價格800元
(4)電視遊樂雜誌及情報6月～7月共5本200元；精訊雜誌15～20期各45元，21～22期各55元。
註：以上晶片均有保護盒及說明書

姓　名：吳俊男　年　齡：15
住　址：三重市力行路一段76號3F
聯絡電話：(02)9888766
聯絡時間：下午4：00～6：00
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)阿羅士Ⅱ之北斗神拳（卡帶）／價格350元
(2)阿羅士Ⅱ之劍聖傳（卡帶）／價格600元

姓　　名：鄭吉成　　年　　齡：21
住　　址：北縣蘆洲鄉中山二街 90 巷 24 弄 6 號
聯絡電話：(02) 2817017
聯絡時間：晚上 8:00 ～ 9:30
交易物品：(1)PC Engine 邪聖劍 / 價格 800 元
(2)PC Engine R-TYPE Ⅰ 交換妖怪道中記、冒險世界或賣 700 元。

姓　　名：郭政賢　　年　　齡：19
住　　址：永和市光復街 33 巷 1 弄 11 號 2 樓
聯絡電話：(02)9285266
聯絡時間：晚上 6:30 ～ 10:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂磁碟機（原裝）＋ 24 片磁片（含程式)/價格 2,800 元

姓　　名：蔡志麟　　年　　齡：18
住　　址：新莊市福壽街 59 巷 14 號 2 F
聯絡電話：(02) 9945100
聯絡時間：晚上 7:30 ～ 9:30
交易物品：(1)賣斷 SEGA 原裝阿魯格十字劍卡匣 / 價格 1,000 元
(2)或以(1)交換時空戰士＋魔界列傳
(3)MPF Ⅱ 卡帶數十個 / 價格各 30 元

姓　　名：陳文熙　　年　　齡：19
住　　址：北縣新莊市中正路 334 巷 39 弄 10-1 號
聯絡電話：(02) 9962542
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)PC GAME，飛行坦克、飛天戰神怒、未來戰士等廿餘片，每片 50 元附說明書，全購 1,000 元。
(2)原版漁歌麻將＋血型占星術 400 元，刺繡 600 元。

姓　　名：李文旗　　年　　齡：16
住　　址：北縣蘆洲鄉民族路 336 巷 17 號 3 樓
聯絡電話：(02)2829209
聯絡時間：PM: 6:00 ～ 9:30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)APPLE64K 主機、磁碟機一台、單色顯示器／價格 4,000 元
(2)主機板 48k 一片，1,200 元
(1)、(2)二者合購 5,000 元

姓　　名：胡善慶　　年　　齡：16
住　　址：台北縣中和市連城路 249 巷 26 弄 9 — 2 號
聯絡電話：(02)2490509
聯絡時間：每晚 6:30 ～ 8:30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂主機及附屬設備，倚天屠龍記（256k），超級鐵板陣（256k）/ 價格共 1,500 元

姓　　名：蔡捷中　　年　　齡：14
住　　址：台北縣永和市福和路 12 巷 1 弄 13 號 3 F
聯絡電話：(02) 9239624
聯絡時間：晚上 8:00 ～ 9:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)日製任天堂主機，原裝沙羅曼蛇，原裝星際大戰（附盒），原裝聖鬪士Ⅱ秘笈，女武士秘笈 6 本，立體眼鏡 / 價格 2,500 元

姓　　名：曾皇機　　年　　齡：21
住　　址：三重市自強路 3 段 62 巷 21 號 3 F
聯絡電話：(02) 9829282
聯絡時間：PM7:00 ～ 11:00
交易物品：(1)賣 R-TYPE Ⅰ、Ⅱ 含盒子 / 價格 1,200 元
(2)賣大爆笑，功夫 / 價格每個 500 元
(3)以大爆笑交換妖怪道中記（PC ENGINE)

姓　　名：林瑜銘　　年　　齡：18
住　　址：北縣中和市中興街 161 巷 4 弄 11 號
聯絡電話：(02)2471517
聯絡時間：每晚 7 ～ 10 點止（或通信）
交易物品：(1)賣創造者 70 / 價格 1,000 元
(2)賣有聲立體棒球（附線裝盒）/ 價格 480 元
(3)賣金牌瑪莉全集（128 k）/ 價格 380 元

姓　　名：吳文旭　　年　　齡：20
住　　址：台北縣瑞芳鎮瑞濱里瑞濱路 39 號
聯絡電話：(032) 978130（若不在請留姓名電話）
交易物品：(1)SEGA MARKⅢ主機＋AV 端子線＋保證書 / 價格 1,350 元
(2)卡匣：時空戰士 500 元，時空戰士 3 D（2 代）1,300 元，劍道 200 元，若合購 1,900 元
(3)(1)至(2)項合購 3000 元或交換 PC ENGINE 主機一部。

姓　　名：李昆龍　　年　　齡：16
住　　址：台中市南屯區春社里建功路九號
聯絡電話：（04）2524349
聯絡時間：每星期日2點至5點
交易物品：(1)16位元PC電腦主機＋鍵盤＋磁碟機／價格10,000元
(2)飛狼二代、超級模擬飛行。（精訊200元，軟體世界100元）

姓　　名：林裕斌　　年　　齡：18
住　　址：台中縣豐原市中興路95號
聯絡電話：(045)265768
聯絡時間：19:00～21:30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)SEGA MARK Ⅱ＋時空戰士＋飛車爭霸賽＋大蜜蜂（白卡）／價格2,200元。

姓　　名：李昆龍　　年　　齡：16
住　　址：台中市南屯春社里建功路9號
聯絡電話：（04）2524349
聯絡時間：每星期日2點至5點
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂主機、磁碟機、專用機、雙接頭快速雙搖桿、1片特卡雙截龍、6片卡帶15片磁片。議價。

姓　　名：王淑怡　　年　　齡：14
住　　址：台中市南區南和路一巷80之4號5樓
聯絡電話：(04)2628247
聯絡時間：週一～週日晚18:00～20:00
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)任天堂主機／價格1,500～2,000元。
(2)賣SEGA主機Ⅱ（附保證書）＋スケベレ刑事Ⅱ＋夢幻之星＋職業棒球＋紅卡一片／價格3,000～3,500元。

姓　　名：鄭銘峰　　年　　齡：14
住　　址：台中市大誠街3號
聯絡電話：（04）2203339
聯絡時間：PM6:00～10:00
交易物品：(1)欲購：SEGA立體眼鏡700元，赤色光彈650元
(2)賣斷阿羅士卡匣：青春勇士（金卡），奧林匹克；小任天堂卡匣：奇跡之石／價格各200元

姓　　名：林祈宇　　年　　齡：20
住　　址：中市北區三民路三段94巷8號
聯絡電話：(04) 2271768
聯絡時間：22:00～23:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)APPLEⅡ＋64k，Z－80卡，80行卡TEAC磁碟機×1＋大同CRT＋搖桿／價格6,000元
(2)8bit精訊套裝軟體共20套，16Bit軟體世界12套／價格共1,900元
(3)精訊雜誌試刊號～22期拋售（但須(1)(2)合買）／價格100元
註：不議價

姓　　名：廖希文　　年　　齡：14
住　　址：台中市東區樂業東一街37號
聯絡電話：（04）2116572
聯絡時間：PM8:00以後皆可
交易方式：☑
交易物品：(1)精訊原版GAME（戰魔、世界空手道錦標賽）附說明書，可零買／價格每片110元
(2)軟體世界GAME太空密使Ⅱ三片，警察故事三片，皆附說明書各130元，合買230元。
(3)第三波原版GAME（深穴尋寶，武士道，國王密令）附說明書／價格每片40元

姓　　名：賴福鑫　　年　　齡：25
住　　址：彰化市郵政232號信箱
聯絡時間：週一～週日
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)APPLEⅡ＋用加速卡（含使用說明），議價。
(2)APPLEⅡ用讀軌器（TRACK STAR）／價格1,000元
(3)軟體世界遊戲編號603，606，631，804，806，812（全套各一套）原價購買。

姓　名：翁誌勵　年　齡：15
住　址：高市建興路 264 巷 41 號
聯絡電話：(07) 3825449
聯絡時間：20:00～23:00
交易物品：(1)軟體世界磁片數套，議價。
(2)肉搏大賽（ 120 元），或以塔莫崙戰士交換；AP 星河戰士（議價），或換PC冰城傳奇。
(3)忍者秘術，飛輪武士說明書／價格共 50 元

姓　名：林晚得　年　齡：25
住　址：高雄縣林園鄉石化二路 3 號
聯絡電話：(07)6413703 轉 411
聯絡時間：來電未遇，請留下電話
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)SEGA Ⅱ主機 1,000 元。
(2)衝破火網、未來戰士、高速賽車、時空戰士／價格 2,500 元
(3)幻想空間、忍者、摩托車、青春勇士／價格 1,000 元。

姓　名：邵駿宇　年　齡：21
住　址：鳳山市鎮東路 2 巷 34-15 號
聯絡電話：(07)7425703
聯絡時間：未遇，請留下姓名、電話
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)Apple Ⅱ TEAC 磁碟機一台(日製原裝）／價格 1,800 元。
(2)Apple Ⅱ EASY PAD 繪圖板(附可使用的程式）／價格 900 元。
(3)任天堂主機＋卡帶 5 個（ 80K～24K）／價格 1,800 元。
註：若Apple 的主機和週邊一起購買 7,500 元(可議價）。

姓　名：賈宜琛　年　齡：22
住　址：屏東縣東港鎮中山路 133 號
聯絡電話：(08) 8328606
聯絡時間：週一至週五 11:00～17:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)PC/XT（ 640K)含顯示器，MGA 卡，磁碟機，Mouse（含卡）1 個，搖桿控制卡 1 個，PC 多功能實驗卡 1 個，Book ＋磁片（ 60 片）／價格 16,,000 元
(2) 9 針印表機／價格 3,000 元
(3)XT/AT 用 EMS 卡（含 IMB RAM ）／價格 10,000 元

姓　名：邵駿守　年　齡：21
住　址：鳳山市鎮東路 2 巷 34 - 15 號
聯絡電話：(07)7425703
聯絡時間：未遇，請留下姓名、電話
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)Apple Ⅱ 64K ＋CHINON 磁碟機一台＋ 280 卡＋ 80 行卡＋魔音卡C＋單色顯示幕＋搖桿＋PRINTER＋數十張遊戲片／價格 6,000 元（可議價）

姓　名：翁誌勵　年　齡：15
住　址：高雄市三民區建興路 264 巷 41 號
聯絡電話：(07) 3825449
聯絡時間：20:00～23:00
交易物品：(1)PC 百戰飛狼Ⅱ（ 120 元），或以 JET 交換。
(2)精訊磁片：大魔域，阿里巴巴與四十大盜／價格各 70 元
(3)亞洲金磁片數片（ A P ），單價 35 元。

姓　名：黃王進　年　齡：34
住　址：花蓮市國慶里德興 111 號
聯絡電話：(038)560836
聯絡時間：18：00～23：00
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)任天堂主機、卡匣；SEGA主機、卡匣；PC- Engine 主機、晶片，議價。
(2)精訊電腦 1 － 19 期／價格每本50 元。

姓　名：盧淑萍　年　齡：13
住　址：花蓮市新港街 11 巷 1 弄 5 號
聯絡電話：(038)353081
聯絡時間：18：00～23：00
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)任天堂主機、卡帶／價格當面議價
(2)SEGA、主機、卡帶／價格當面議價
(3)PC- Engine主機、卡帶／價格當面議價。

姓　　名：張 善 俠
住　　址：北市忠孝東路5段524巷5弄4號2F
聯絡電話：(02)7632809
聯絡時間：星期六晚上及星期日整天
交易物品：(1)賣精訊電腦雜誌17～23，每本30元。
(2)賣精訊套裝磁片NO：168、162、139、9等，或用4～5套交換128K卡。
(3)買精訊創世紀V說明書70元。

姓　　名：謝 錫 鳴
住　　址：北市南港區中南街74巷21號2F
聯絡電話：(02)7833920
聯絡時間：PM8:00～11:00
交易物品：(1)賣斷TURBO XT 640K RAM+14吋螢幕+鍵盤+360K軟碟兩部+萬用卡+硬碟卡+搖桿／17,000元。
(2)斷賣1.44MB軟碟+1.44MB碟片4片+720K 6片／3,000元。

姓　　名：梁 正 之
住　　址：北市民生東路1011號11號之9
聯絡電話：(02)7566419
聯絡時間：假日，若不在請留電話或通信方式
交易物品：(1)購Apple Ⅱ使用8 Bit彩色監視器(monitor)。
(2)Apple Ⅱ磁碟機(毋需介面卡)。
(3)8 Bit Apple Ⅱ 64K之RPG，新品更佳，交換亦可。

姓　　名：廖 宜 敬
住　　址：北市中山北路七段191巷17號1F
聯絡電話：(02)8718938
聯絡時間：7:00～9:00
交易物品：(1)任天堂2M卡帶：飛龍拳Ⅱ，水戶黃門，Konami世界，惡魔城，籃球，1M未來戰士或換SEGA MKⅡ及FM音源，2M卡帶2個或衝破火網。

姓　　名：賴 維 良
住　　址：北市和平西路二段60巷1弄8號4F
聯絡電話：(02)3074407
聯絡時間：PM3:00以後
交易物品：(1)賣SEGA MKⅡ主機+1M北斗神拳+晶片(ASTRO FLASH)／價格2,100元。
(2)賣斷APPLE Ⅱ+64K+Z80+仲鼎中文卡、磁碟機二部+各種GAME／價格7,000元。
(3)以(2)交換PC-ENGINE+R-TYPE Ⅰ，Ⅱ。

姓　　名：劉 昭 毅
住　　址：台北市重慶北路一段廿二號六F
聯絡電話：(02)5114012
聯絡時間：AM9:00～PM6:30
交易物品：(1)賣ATARI 520ST 32位元電腦一(已擴充至1,024K)套。含RGB幕，兩台3.5″磁碟機、老鼠、搖桿及150套娛樂、商業、工具軟體(計185片磁片)；另加送Dungeon Master、Bard's Tale、Defender of Crown等九套原版套裝，計六萬元整。

姓　　名：王 偉 筠
住　　址：台北市三元街79號
聯絡電話：(02)3079257
聯絡時間：每天AM9:00～PM3:00
PM10:00～PM11:00
交易物品：(1)賣精訊電腦4、10各50元，15～20各55元，21、22各60元，23期65元。
(2)賣軟體世界遊戲：核能武士等五片各50元，無敵飛狼80元，風雲際會100元，多買有優待。
(3)賣MPF Ⅱ全套+2台磁碟機+正先軟體卡+中文卡+搖桿2支，贈書20本，磁片70片等等，議價。

姓　　名：蘇 子 偉
住　　址：北市南京東路四段133巷7弄24-2號三F
聯絡電話：(02)7120329
聯絡時間：星期一～六PM6:00～11:00
交易物品：(1)賣NEC主機附有RF轉換器／3,500～4,000元。
(2)賣晶片：邪聖劍，R-TYPE Ⅰ，Ⅱ強棒聯盟(有盒子)／650～850元。
(3)賣APPLE Ⅱ電腦的「超級魔音卡」附應用程式／600元以上。
註：可議價。

姓　　名：余家瑲　　年　　齡：15
住　　址：宜市進士路151巷3弄3號
聯絡電話：354057（未週勿提買賣）
聯絡時間：週一～週六下午六點至九點
交易物品：(1)任天堂攻略本：小叮噹、鬼太郎等五本
/ 價格300元（單買每本70元）
(2)軟體世界五套五片：世界運動會等 / 價格200元（單買每片45元）PC版
(3)欲購精訊PC版創世紀（九成新170元，七八成新140元），忍者秘術120元。
(4)欲購PC版保皇騎士，100元。
(5)欲購精訊第5期，50元。

姓　　名：謝伯勳　　年　　齡：18
住　　址：澎湖縣馬公市明遠路7號
聯絡電話：無（來信詳談）
聯絡時間：7：30～20：01
交易物品：(1)賣斷任天堂2.8吋磁片（附保護盒、函程式及說明書，有些有海報，每片50元），請以訂購（每月二十片）方式購買，本人免費維修及拷貝。訂購半年則贈十個原版磁片（價值1,000元）。上列2.8吋磁片也含硬式磁碟機的磁片（港製）。
(2)欲購SEGA MASTER 立體眼鏡（500元）。
(3)Apple Ⅱ軟體一片45元。（全新）
(4)欲購PC-ENGINE＋R-Type Ⅰ、Ⅱ或妖怪道中記或功夫（1,006元）。

姓　　名：柯國偉
住　　址：北市北投區石牌路二段315巷28弄2-3號1F
聯絡電話：(02)8729930
聯絡時間：每週二、四、日18：30～22：30
交易物品：(1)賣SEGA忍（原裝，附盒子）/ 價格900元
(2)SEGA時空戰士 / 價格400元

姓　　名：石青瑞　　年　　齡：16
住　　址：北市興隆路三段221巷2弄1號1樓
聯絡電話：(02)2307904
聯絡時間：18：00～22：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)PC Engine遊戲人生（950），妖怪道中記（900），棒球（900）。
註：全部合購，2,600元。

姓　　名：張億川
住　　址：台北市信義路二段230號12樓
聯絡電話：(02)3930277
聯絡時間：週六、日17：00～23：00
交易物品：(1)賣卡匣高速飆車、※聖鬥士（256K）、※勇者鬥惡龍（Ⅱ、Ⅰ）、洛克人、光之器（128K）、坦克（24K）/ 價格2,500元。
(2)賣原裝※丹鳳鷹傳、※女神轉生、妖怪道中記 / 價格1,800元。
(3)賣原裝任天堂主機（含附件、保證書）/ 價格1,500元。
註：卡匣有※者附攻略本，三項合購5,500元。

姓　　名：林祔照　　年　　齡：17
住　　址：台中縣大里鄉樹玉村萬安路24號
聯絡電話：(04)2621654（未週請留名、電話，勿提買賣）
聯絡時間：PM7：00～PM10：30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)Nintendo主機＋卡匣（瑪麗兄弟、未來戰士、沙羅曼蛇）＋Disk system＋磁碟片（銀河戰士、桌球、金牌瑪麗、夢工場等10片）
/ 價格4,300元（附盒子、說明書）
註：瑪麗兄弟，未來戰士，迷宮寺院，附攻略本。

姓　　名：孫秉聖　　年　　齡：16
住　　址：台北縣永和市保福路163巷13弄8號4樓
聯絡電話：9231108
聯絡時間：PM10：10以後
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)夢幻之星（4M）－SEGA
/ 價格1,300元
(2)時空戰士（2M）－SEGA
/ 價格500元

姓　　名：顏明哲
地　　址：台北市羅斯福路3段84巷1弄12號
聯絡電話：（02）3214738
聯絡時間：18:00～23:00
交易物品：(1)賣斷SEGA Master System＋S.D.Ⅰ及任天堂＋大坦克 / 七折
(2)欲購各種音樂帶＋PC-Engine晶片 / 議價
(3)賣斷MPF-Ⅱ＋Z80＋搖桿＋各種Game應用軟體＋磁碟機一台＋Monitor / 議價

姓　　名：林 曉 明
住　　址：台北市重慶北路一段 101 號 4 F
聯絡電話：(02) 5116756
聯絡時間：19：00 ～ 22：00
交易物品：(1)賣阿魯格的十字劍 / 1,100 元
(2)賣衝破火網 / 1,500 元
(3)賣北斗之拳，亞克力斯 / 800 元或換 FM音源。註：不二價。
註：不二價。

姓　　名：詹 德 源　　年　　齡：19
住　　址：板橋市四維路 259 巷 53 號 3 樓
聯絡電話：9581619
聯絡時間：PM18：00 ～ 22：00
交易物品：(1)賣Apple Ⅱe 全套（一台磁碟機，＋Z80卡＋超級魔音卡＋近百片磁片）/ 價格 7,500 元
(2)賣MARK Ⅲ：幻想空間、北斗神拳、時空戰士 / 價格各 450 元
(3)以 NEC 職業棒球晶片交換賽車。

姓　　名：許 伯 存
住　　址：三重市大同北路 271 巷 13 號
聯絡電話：(02)9844184（未遇者請姓名、電話）
聯絡時間：一～日（ 19：00 ～ 23：00 ）
交易物品：(1)賣MPF - Ⅱ主機（ 900 ）+專用中文培基卡＋綠色顯示器＋程式卡＋專用打字機＋ 2 本電腦叢書 / 價格 6,000 元。
(2)買 SEGA Ⅲ立體眼鏡 / 價格 500～800 元。
(3)購夢幻之星 SEGA Ⅲ，議價。

姓　　名：麥 威 國
住　　址：台北縣中和市忠孝街 112 巷 12 之 2 號 3 F
聯絡電話：(02) 9412320
聯絡時間：20:00 ～ 23:00
交易物品：(1)以功夫、13,000 公里大賽車換冒險世界、上海。
(2)以大爆笑、邪聖劍、妖怪道中記換遊戲人生、大蜜蜂、職業棒球。
(3)以R - TYPE、R - TYPE Ⅱ 換五搖桿轉換器、A V增輻器。

姓　　名：張 鴻 忠
住　　址：台北市北投區公館路 228 巷 15 弄 8 號
聯絡電話：(02)8923357
聯絡時間：16：00 ～ 22：00
交易物品：(1)賣APPLE Ⅱ主機，綠色顯示器，16 K卡，5.25″磁碟機（ Game 10片）/ 價格 3,000 元。
(2)賣松台漢卡，128K 卡各 800 元，兩者合購1,500 元。
(3)賣Z 80 卡，APPLE魔音卡各 500 元。
註：①、②、③合購共 5,000 元。

姓　　名：朱 啓 仲
住　　址：台北縣中和市連城路 245 號
聯絡電話：(02) 2481880
聯絡時間：PM8:00 ～ 10:00
交易物品：(1)賣斷 PC-Engine 晶片強棒聯盟 800 元。
(2)欲購 SEGA MK Ⅲ FM音源 1,000 元。

姓　　名：周 展 弘
住　　址：三重市三寧街 17 號 4 F
聯絡電話：(02)9857876
聯絡時間：1：00 ～ 3：00
交易物品：(1)賣任天堂主機及磁碟機（含磁片、無插頭）/ 價格 3,500 元。
(2)賣 24 K戰車及 64 K北斗神拳 / 價格 150 元。
註：(1)、(2)合購 3,550 元。

姓　　名：郭 正 修　　年　　齡：19
住　　址：三重市溪尾街 218 巷 37 號 1 樓
聯絡電話：(02)9851017（如不在，請留電、姓名）
聯絡時間：20：00 ～ 22：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)SEGA MK Ⅲ卡匣時空戰士 / 價格 650 元。
(2)SEGA MK Ⅲ卡匣阿魯格十字劍（附說明書）/ 價格 1,000 元。
(3)SEGA MK Ⅲ晶片超時空戰士（附說明書）/ 價格 500 元。
註：以上三者合買 2,000 元（可單買）。

親愛的讀者：

　　您好！

　　承蒙您的愛護與支持，精訊電腦雜誌才能夠不斷地成長，茁壯．呈現給您最新、最正確的資訊是我們的工作目標，在邁向下一個年度之前，我們不禁駐足省思，我們做到了嗎？

　　除了追求美好的未來，我們更應在現在給過去一張成績單．因此特別設計了這份問卷，作為我們日後發展方向的參考，煩請各位讀者詳答，使這份調查工作更臻完善、更順利！

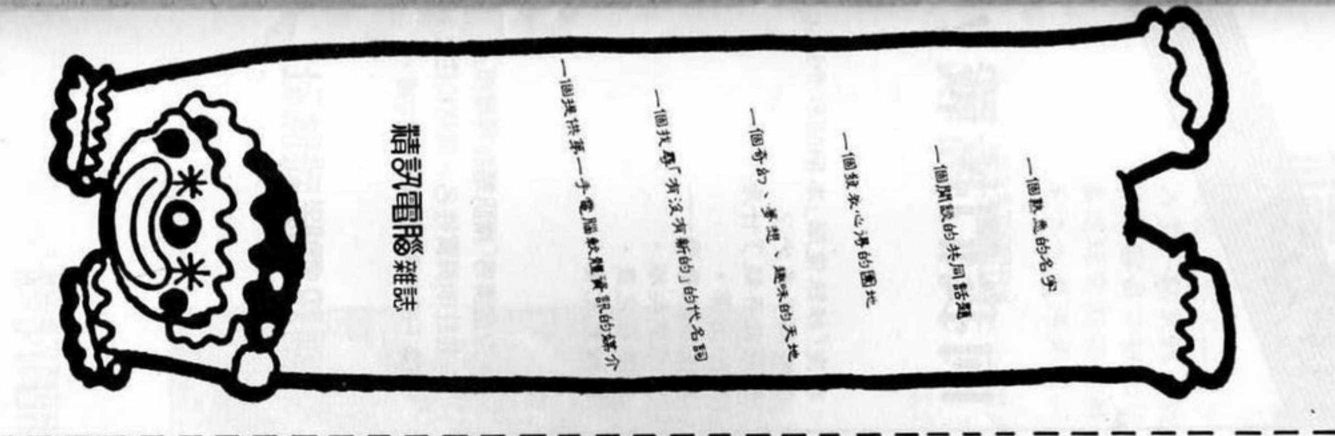
　　為了答謝各位熱心的幫忙，凡於九月三十日以前填妥本問卷寄回本社，即可參加幸運抽獎。我們將在回函中抽出二十名幸運讀者，其獎項如下：

頭獎	精訊電腦	12期	一名
貳獎	精訊電腦	6期	一名
三獎	精訊電腦	3期	二名
附獎	精訊電腦	1期	十六名

精訊電腦雜誌社 77.9.10

精訊電腦雜誌第二次讀者意見調查表

1.您是精訊電腦雜誌的：
  1.□ 訂戶 2.□ 零購者
2.性別：
  1.□ 男 2.□ 女
3.年齡：
  1.□ 12歲以下 2.□ 13～17歲 3.□ 18～23歲 4.□ 24～28歲 5.□ 29歲以上
4.教育程度：
  1.□ 小學及以下 2.□ 國中 3.□ 高中/高職 4.□ 大專 5.□ 大學及以上
5.職業：
  1.□ 學生 2.□ 軍公教 3.□ 商 4.□ 工 5.□ 自由業
  6.□ 其他(請註明)______________
6.居住地區：
  1.□ 大台北地區 2.□ 北部 3.□ 中部 4.□ 南部 5.□ 東部
  6.□ 其他地區(請註明)_____________
7.您是否曾在下列地點看到精訊雜誌：
  1.□ 書報攤 2.□ 電腦專賣店 3.□ 無 4.□ 其他(請註明)_____________
8.您目前所使用的電腦是：(可複選)
  1.□ Apple II系列 2.□ Apple IIGS 3.□ Macintosh 4.□ IBM PC系列
  5.□其他(請註明)_____________
9.您目前所使用的電視遊樂器是：(可複選)
  1.□ 任天堂 2.□ 阿羅士三代或MS主機 3.□ PC ENGINE 4.□ MSX2
  5.□ 其他(請註明)_____________
10.您對精訊雜誌近半年的看法：
  (1).封面　1.□ 喜歡 2.□ 尚可 3.□ 不喜歡
  (2).版面編排　1.□ 喜歡 2.□ 尚可 3.□ 不喜歡
  (3).文章內容　1.□ 可讀性高 2.□ 尚可 3.□ 貧乏
  (4).文章長度　1.□ 適當 2.□ 過長 3.□ 太短
  (5).文章的流暢性　1.□ 淺顯易懂 2.□ 尚可 3.□ 不通暢



98-04-43-04

◎存款後由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用◎
帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

郵政劃撥儲金存款通知單

收款人 帳號：0 7 9 7 2 3 4 8
帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。

戶名：精訊資訊有限公司

新臺幣：
（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人
姓名
住址（郵遞區號）
電話

經辦局郵戳

主管：

經辦員：

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

手續費	次	元

局號：　　　　收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單

收款人 帳號：0 7 9 7 2 3 4 8

戶名：精訊資訊有限公司

收款局郵戳

新臺幣：
（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人
姓名
住址（郵遞區號）
電話

經辦局郵戳

主管：

經辦員：

虛線內備機器印證用請勿填寫。

經辦局號	帳號	日期	存款金額

登帳編號	工作站號

手續費	次	元

本聯由劃撥中心存查

(25張)700,000本76. 3. 245×130mm
(60P.模)　(東宜)　保管五年

請注意：
一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。
二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一天存入，必要時可請存款局先以電話通知劃撥中心局，惟長途電話費由存款人負擔。如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。